Оборотни
Дикий Запад
RESTAURANT

Оборотни

Дикий Запад

Игра-рассказ в жанре исторического ужаса
«Оборотни: Дикий Запад»
на основе игровой системы Storyteller

Создатели

Дизайн: Джастин Акилли и Итан Скемп.

Разработка: Итан Скемп.

Книга основана на «Оборотни: Апокалипсис» за авторством: Билл Бриджес, Роберт Хатч и Марк Рейн•Хаген.

Автор системы Storyteller: Марк Рейн•Хаген.

Авторы: Джастин Акилли, Марк Ангели, Фил Брукато, Тим Бёрд, Джеки Кассада, Бен Чессел, Ричард Дански, Эд Холл, Роберт Хатч, Гарри Хекл, Ян Лемке, Эд Макьоу, Джеймс Мур, Ники Рей, Итан Скемп, Фред Йелк.

Дополнительная благодарность за дизайн: Эндрю Бейтс, Кен Клифф, Брайан Гласс.

Редакторы: Кэри Гофф, Кен Клифф и Айлин Майлз.

Арт-директора: Лоренс Снелли и Айлин Майлз.

Иллюстрации: Эндрю Бейтс, Рон Браун, Стив Брайант, Джеймс Дейли, Джейсон Феликс, Ричард Кейн Фергюсон, Скотт Фишер, Дейв Фуден, Даррен Фрайденделл, Майкл Гейдос, Пиа Гуэрра, Генри Г. Хиггинботем, Энтони Хайтауэр, Джефф Холт, Брайан Леблан, Эрик Лакомб, Роберт Макнил, Мэтт Милбергер, Джефф Паркер, Ши Антон Пенса, Стив Прескотт, Эндрю Ритчи, Эндрю Робинсон, Тео Шварц, Дэн Смит, Рон Спенсер.

Набор и вёрстка: Кэти Маккаскилл.

Рамка: Винс Лок.

Логотип, передняя и задняя обложки: Ричард Томас.

Иллюстрации пролога: Ричард Томас и Эш Арнетт.

Русскоязычная обложка: Сергей Тилион.

Вёрстка комикса: Павел Бобров.

Помощь в оформлении русскоязычного издания: Сергей Тилион.

Корректор: TavarischTrubka.

Помощь в переводе и моральная поддержка: чат «Молчат» и портал «Оттенки Тьмы».

Отдельная благодарность: Соверен, Каймана, Мэлониэль, Никс и многие другие.

Посвящается

Вождю Джозефу народа не-персе и всем, будь то белый, индеец или представитель иной расы, которые страдали и умерли, чтобы насытить алчность и злобу таких же, как они, людей. Запад не был завоёван — он был потерян.

Да не будет твоя борьба забытой.

Наши вожди убиты... Старики все убиты... дети умирают от холода. Мои люди, некоторые из них, убежали к холмам, у них нет одеял, нет пищи. Никто не знает где они — возможно, умерли от холода. Я хочу, чтобы у меня ещё было время на поиски своих детей, чтобы увидеть, скольких из них я смогу отыскать. Возможно, я найду их среди мертвых. Слушайте меня, мои вожди! Я устал, мое сердце болит и скорбит. От стоящего над нами солнца и вовек я не стану брать в руки оружие.

(Народу не-персе после капитуляции генералу Нельсону А. Майлзу в битве в горах Бэр-По (Монтана), 1877 г.)

© 1997 «Уайт Вульф Паблишинг, инк». Все права защищены. Воспроизведение без письменного разрешения издателя строго запрещено, за исключением написания рецензий и пустых карточек персонажа, копирование которых разрешается только для личного пользования. «Уайт Вульф», «Вампиры: Маскарад», «Вампиры: Тёмные века» и «Маги: Восхождение» являются зарегистрированными торговыми знаками «Уайт Вульф Паблишинг, инк.» Все права защищены. «Оборотни: Апокалипсис», «Призраки: Забвение», «Подменыши: Грёза» и «Оборотни: Дикий Запад» являются торговыми знаками «Уайт Вульф Паблишинг, инк.» Все права защищены. Любые персонажи, имена, места и тексты, содержащиеся в книге, являются объектом авторского права «Уайт Вульф Паблишинг, инк.»

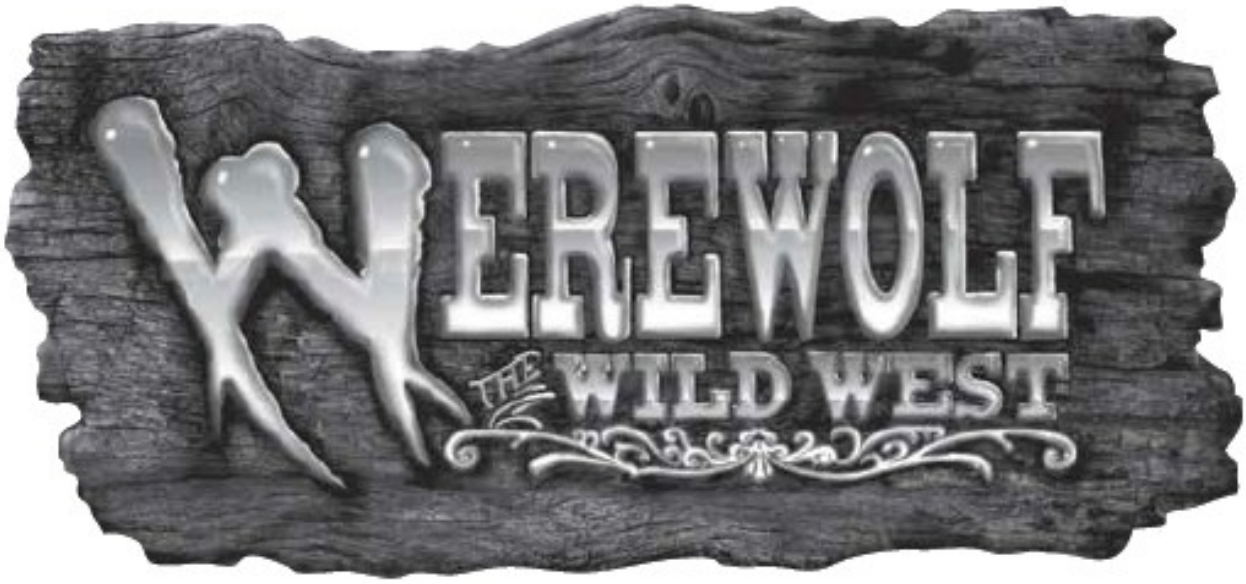
Любые упоминания какой-либо компании или продукта на страницах этой книги не является посягательством на торговую марку или авторское право.

В книге рассматриваются сверхъестественные явления, персонажи и темы. Все мистические и сверхъестественные элементы являются художественным вымыслом и созданы исключительно в развлекательных целях. Не рекомендуется к чтению детям и лицам с неустойчивой психикой.

«Уайт Вульф» в интернете: http://www.white-wolf.com, alt.games.whitewolf и rec.games.frp.storyteller.

Отпечатано в Канаде.

1554 Litton Dr
Stone Mountain, GA
30083
USA



Содержание

Пролог.....viii
Пророчество: Война грядёт.....xxviii

Книга первая

Глава 1. Введение.....2
Глава 2. Мир Буйного Запада.....13
Глава 3. Повествование.....68

Книга вторая

Глава 4. Правила.....87
Глава 5. Создание персонажа.....99
Глава 6. Свойства.....124

Книга третья

Глава 7. Штормовая Умбра.....266
Глава 8. Игровые модели.....302
Глава 9. Расширенные правила.....335
Приложение.....391

Куча денег на столе, и ни одной серебряной монеты

Четверо мужчин и одна женщина — вернее, трое мужчин, одна женщина и парень — сидели за столом зелёного сукна и не отрывали глаз от карт. В нескольких футах от них бармен полировал и без того сверкающую стойку, старательно игнорируя разговор игроков. Сталагмиты бутылок и стаканов выстроились перед барным зеркалом, в котором, к слову, отражалась как дверь салуна, так и ряд широких окон по обеим сторонам. В зале стояли и другие карточные столы, пустующие в жаркий полдень. Снаружи в тщетной попытке завладеть корытом с водой толкались лошади присутствующих игроков; сверху храпел измученный похмельем завсегдатай.

Линялые красные подушки и царапины на деревянных спинках наводили на мысль, что большинство разнокалиберных стульев появились здесь в качестве трофея из какого-то вагона-ресторана. Свисающая с потолка люстра терпеливо ждала темноты, чтобы осветить помещение.

Игроки в покер ничего этого не замечали. Первый, мускулистый мужчина в выцветшей кавалерийской форме, угрюмо уставился на потрёпанные карты. Бронзовый от солнца, он щеголял рыжими свисающими усами и щербатым, словно рельефная карта диких земель, лицом. Мужчина пришёл последним, и остальные заметили, что он прихрамывал. Одного этого было достаточно для возникновения домыслов и спекуляций: искалечить одного из них — непростая задача. Однако собравшиеся оказались достаточно деликатными, чтобы не спросить напрямик: все были уверены, что Джонас Мун из 15-го кавалерийского полка штата Нью-Йорк (в отставке), как он представился, расскажет всё сам, когда сочтёт нужным.

По правую руку от Муна сидела, отгоняя картами полуденный зной, единственная женщина в этой компании. Сама она была изящна и грациозна как танцовщица, но руки её огрубели от тяжёлого труда. Когда появились остальные, черноглазая и черноволосая девушка уже сидела за столиком и потягивала из кружки пиво. Учащая Пути Древних (она упомянула, что друзья среди людей звали её Дженис) носила мужскую одежду — кожаные штаны и краги, похоже, не раз переходившие из рук в руки. На шее девушки висел какой-то индейский оберег, никем не опознанный.

В последнем раунде раздавал парень — и делал он это настолько сноровисто, будто работал в салуне с рождения. Впрочем, на этом его таланты оканчивались. Он сидел — глаза закрыты шляпой на пару размеров больше — и чересчур пристально изучал расклад. Вся его одежда буквально кричала: уроженец Северо-Востока. Слишком новая, слишком чистая, слишком свежая, чтобы долго пробыть на фронтире[1], и попросту несуразная. Время от времени парень крутил пуговицу или промахи-

[1] Фронти́р (англ. Frontier — «граница, рубеж») в истории США — зона освоения Дикого Запада, расположенная на территории современных штатов Северная Дакота, Южная Дакота, Монтана,

вался мимо кармана, будто ещё не привык к костюму.

У парня — так он представился (хотя остальные были уверены, что он имел в виду «парень» с заглавной буквы[2]) — конечно же, были револьверы. Сверкающие новёхонькие револьверы в кожаной кобуре, ещё поскрипывающей при движении как старая мебель. Когда юноша вошёл, Учащая Пути Древних вполголоса побилась об заклад соседу слева, что из них ни разу не стреляли.

Игроки успели заклеймить парня ничтожным обманщиком и равнодушно взирали на его потуги. Мун уже сбросил карты. То же сделал и мужчина, с которым поспорила Учащая Пути Древних — франтоватый малый, на жилете, брюках, ботинках, шляпе и перчатках которого подозрительно отсутствовала дорожная пыль. Недобрый человек мог бы назвать его денди. Наблюдательный человек мог бы заметить зазубрины на стволе револьверов и воздержаться от оскорблений. Длинные русые усы игрока свисали до подбородка, а небесно-голубые глаза смотрели пронзительно.

В ходе карточных увеселений он обмолвился (растягивая слова на манер жителей Джорджии), что известен под именем Аарона Ходящего со Сталью. Позднее Мун проворчал, что ему плевать с чем там ходит этот приятель, но на всей цветущей земле Матери-Геи не сыщешь ни человека, ни волка, который бы *так* хорошо играл в карты. Аарон лишь усмехнулся по-волчьи и опять сгрёб ставки. Он великодушно оставил в банке пять долларов в счёт обязательной ставки следующего раунда. Так он поступал довольно часто и, раз уж выигрывал почти при любом раскладе, мог себе это позволить.

Основная часть убытков в этот полдень легла на последнего игрока за столом, небольшого человека с бегающими глазами и проворными пальцами умелого картёжника. Коричневая одежда несочетающихся оттенков, явно доставшаяся по дешёвке, выделялась нехарактерной деталью: с левой стороны жилета, выцветшего до состояния грязного песка, осталось пятно в форме шестиконечной звезды.

Последний игрок не потрудился представиться. Под нажимом он пробормотал что-то о работёнке для Агентства Пинкертона и замолк. Бармен, похоже, знал его и поэтому никто больше к этой теме не возвращался. В конце концов, кто же прогонит из-за стола невезучего игрока.

Лишь с тенью любопытства бармен наблюдал, как они пришли и расселись. Для определённого сорта людей вполне привычно использовать свой салун для проведения встреч — днём и ночью. По правде говоря, он даже гордился репутацией салуна среди родни: от Техаса до 54-й параллели силомский «Старина Стоун» славился как место, в котором можно уладить «семейные» дела.

Ну а если семейные дела примут скверный оборот, что ж, у него в погребе припасена одна штучка, способная остудить даже самые горячие головы. Есть вещи и поважнее драки, знаете ли.

С самого начала он знал, что это будет одна из «особых» встреч, и по множеству причин ему придётся быть начеку. Хотя бармен не прошёл через первое превращение сам (и никогда не хотел), он повидал на своём веку других, и этот парень выгля-

---

Вайоминг, Колорадо, Канзас, Небраска и Техас, которая постепенно расширялась и перемещалась на запад вплоть до Тихоокеанского побережья.

[2] Т. е. Кид (от *англ.* Kid — парень).

дел так, будто только что перенёс его в одиночку. Хуже того, по всему было видно, что парень перечитал низкопробных романов о фронтире и поверил каждому слову.

У женщины-люпуса было индейское ожерелье: и хотя у бармена не было проблем с индейцами (если они платили по счетам), иногда в городе объявлялась целая стая, недопонявшая деликатности соглашений с местными Уктена, которая с шумом и криками пыталась перевернуть всё вверх дном ради содержимого погреба. Большинство были родственниками команчей, но были и другие — и они носили обереги, похожие на тот, который хранила женщина-люпус. Может, она разведчик ещё одной стаи, вновь собирающейся попытать счастья в охраняемом им каэрне. Может быть. Всё может быть.

Плюс ко всему модник с поникшими усами очевидным образом мухлевал, до чего Стоуну особого дела не было. Раз уж никто не распознал шулера, то кто он такой, чтобы портить человеку бизнес?

Нападение команчей отбито!

В редакцию поступила информация о том, что на прошлой неделе, в ночь с четверга на пятницу, отважные жители крошечного городка Силом отразили нападение краснокожих из племени команчей. Коварно подкравшись под покровом тьмы, дикари вырезали бы весь город, если не вмешательство матери-природы. По сообщениям свидетелей, прямо перед началом атаки завывшие посреди прерии волки разбудили мирных горожан; как раз вовремя, чтобы заметить приближение команчей. Сыны Силома не дали предупреждению пропасть даром и энергично отбросили нападающих.

Таверна задала жару

Особенный интерес вызывают сообщения, что самые горячие бои развернулись вокруг таверны «Старина Стоун» в центре города. По счастью, в вечер нападения заведение было битком набито уставшими путешественниками, которые охотно помогли храбрым горожанам в обороне. Полковник от кавалерии Джонас Мун, чьи героические усилия не сходят с уст силомских дам, пояснил, что индейцы осадили салун из-за недобросовестных торговцев, продающих местным племенам некачественный виски. Полковник также развенчал утверждение, что волки помогли обороне города. «Я знаю волков, — заявил герой, — они не помогают горожанам. По крайней мере, не те, что попадались мне».

Владелец поклялся восстановить заведение

Несмотря на то, что это уже четвёртое нападение индейцев за год, владелец салуна Эзикиел Стоун поклялся, что восстановит пострадавшее от пожара заведение. Как сказал Стоун: «Когда ты пустил корни, ты уже не хочешь никуда уезжать. Этим команчам лучше запомнить раз и навсегда, что это теперь наша земля, и мы не отступим».

Бахвал

— Три карты, — скомандовала Учащая Пути Древних, — и на этот раз не подгля-

дывай. — Парень выложил карты на сукно и зарделся, когда девушка наградила его хищной улыбкой. Мозолистыми пальцами она сунула карты в руку и тут же насупилась. — Дрянь!

— Опять пасуете, моя дорогая? — поинтересовался Аарон из Джорджии.

— Не твоё собачье дело.

— Ох, я совсем позабыл о манерах. Прошу извинить меня.

— Заткнись и не мешай ей играть, — вклинился парень. Все повернулись к привставшему со стула юноше. Одна рука на столе, вторая на полпути к кобуре. Повсюду разбросаны карты. Аарон медленно поднял глаза и поймал взгляд раздающего.

— Парень, ты правда думаешь, что достаточно быстр? Чёрт, неужели ты думаешь, что твои пушки меня остановят? — Глаза Аарона впились в глаза парня, в то время как пальцы медленно поползли к кобуре.

— Может и нет, но грубить ты ей больше не будешь. И я готов попытать удачу. — Несмотря на дерзкий тон, руки парня тряслись. Улыбка Аарона становилась всё шире.

— Не похоже на дешёвые романы, а, парень? — мягко произнёс Мун. — Всё хорошо. Ты можешь сесть обратно, и мы продолжим игру.

— Не раньше, чем он попросит у Дженис прощения, — потребовал парень.

Мун дёрнул головой вбок, взгляд скользнул мимо очевидно раздражённой Учащей Пути Древних в сторону денди. — Аарон, ты не против извиниться, чтобы мы могли продолжить?

Ходящий со Сталью медленно покачал головой: — Я бы с радостью, мой любезный полковник, но, боюсь, что не могу. Если пойдёт молва, что я уступил этому молокососу, мне будут бросать вызов за каждым столом отсюда и до Сакраменто. Но заметьте, я *позволю* ему извиниться передо мной. В любой форме, и тогда продолжим игру. На самом деле, я предпочёл бы именно такой исход.

— Чёрта с два я извинюсь! Держи руки, чтобы я… а-ай!

В один миг парень оказался сидящим за столом и с руками на столешнице. Позднее Учащая Пути Древних утверждала, что видела, как незнакомец сделал парню подсечку и впечатал его в стул, хотя остальные увидели только размазанное пятно.

— Парень, — протянул с интонацией бесконечной усталости пинкертон, — сядь и заткнись.

— Но он…

— Заткнись, я сказал! — Парень замолчал и насупился, зато Аарон даже не старался скрыть самодовольную улыбку. — А теперь дай-ка мне вкратце прояснить, что ты натворил. Перво-наперво, видишь того приятного джентльмена за барной стойкой, который держит руки так, чтобы ты их не видел? Это бармен, и руки ты не видишь потому, что он держит их там, где лежит его любимый дробовик. Если не прекратишь баламутить, он познакомит твой затылок с кучкой дроби. Зик, я прав? — Мужчина за стойкой молчаливо кивнул и продолжил протирать стаканы.

— Во-вторых, никогда, слышишь, никогда не бросай карты посреди игры, особенно если ты раздаёшь. На столе лежат большие деньги; хочешь узнать, кому они принадлежат? Я видел, как в менее благожелательной компании человека за такое

пристрелили.

— Да к чёрту, у меня было три короля: всё равно деньги были бы моими, — обиженно всхлипнул парень. Теперь он выглядел много моложе своих восемнадцати.

— Не важно, и это будет чертовски сложно доказать, раз карты разбросаны по полу. Здесь карты священны. Понял? И ещё…

— Сколько прошло с твоего первого превращения, парень? — вклинилась Учащая Пути древних, пристально глядя через стол. — Месяц? Два?

— О-о-о чём вы говорите?

Учащая Пути Древних пропустила это мимо ушей и повернулась к Муну. — Ткачий птах, Мун, да у парня первое превращение случилось всего пару недель назад. И некому было помочь… Не хочу думать об этом.

— Потерянный щенок… — пробормотал незнакомец. — Теперь-то ясно, отчего меня тянуло сюда.

— Готов поспорить, что приятного было мало. Так что, Аарон Заткни Хлебало или как там тебя, уймись, — оскалился Мун и обернулся к парню. — Сынок, у тебя два варианта. Либо ты принимаешь нашу помощь, либо остаёшься бахвалистой занозой в заду, копишь гнев и взрываешься. В последнем случае готов поспорить, что ты не проживёшь и недели. Местные индейцы нас не любят, а их приятели любят наше истинное обличье ещё меньше.

Лицо парня искривилось в гримасе недоумения. — Полковник, я не имею ни малейшего представления, о чём вы говорите. Если не возражаете, то я откланяюсь. — Он начал вставать, но слова Аарона задержали его.

— Позволь мне угадать. Несколько месяцев назад ты начал видеть сны. Необычные сны. Сны о беге, преследовании и крови, а затем, как-то ночью, пару недель назад, ты понял, что это были вовсе не сны. С перемазанным кровью лицом ты стоял над чьим-то трупом. Ты мог бы прибежать к мамочке и папочке — они же богатенькие, а? Это сразу видно — но ты испугался. Ты не хотел, чтобы драгоценные мама с папой увидели чьи-то кишки (человеческие?) на твоём лице. И ты убежал, прихватил немного папашиных деньжат и рванул сюда. Ведь ты прочёл парочку грошовых романчиков и решил, что способен управиться с большим и злым фронтиром, так? Кстати, как много ты украл у отца, парень? Как много осталось, м?

Рука Муна ударила по столу как гром. — Хватит! Ходящий со Сталью, хватит. Или ты не видишь, что мальчишка перепуган до смерти?

Это действительно было так. Парень вжался в стул, его била дрожь. — Всё было не так, — повторял он снова и снова, — клянусь, всё было не так.

Учащая Пути Древних взглянула на Аарона с неприкрытым презрением. — Блестяще. Ты что, хочешь сделать из него слабоумного? У нас тут потерянный щенок, а тебя заботит лишь как бы припугнуть его. Какого почёта ты хочешь сподобиться от нас за такое представление? О, будь уверен, я буду петь об этом на каждом сходе следующие десять лет. Легенда об Аароне и его славной победе над перепуганным мальчишкой — как думаешь, народу это понравится?

Шулер зевнул с показным безразличием, — Парнишка нуждался в уроке. Я дал ему один. Проблемы?

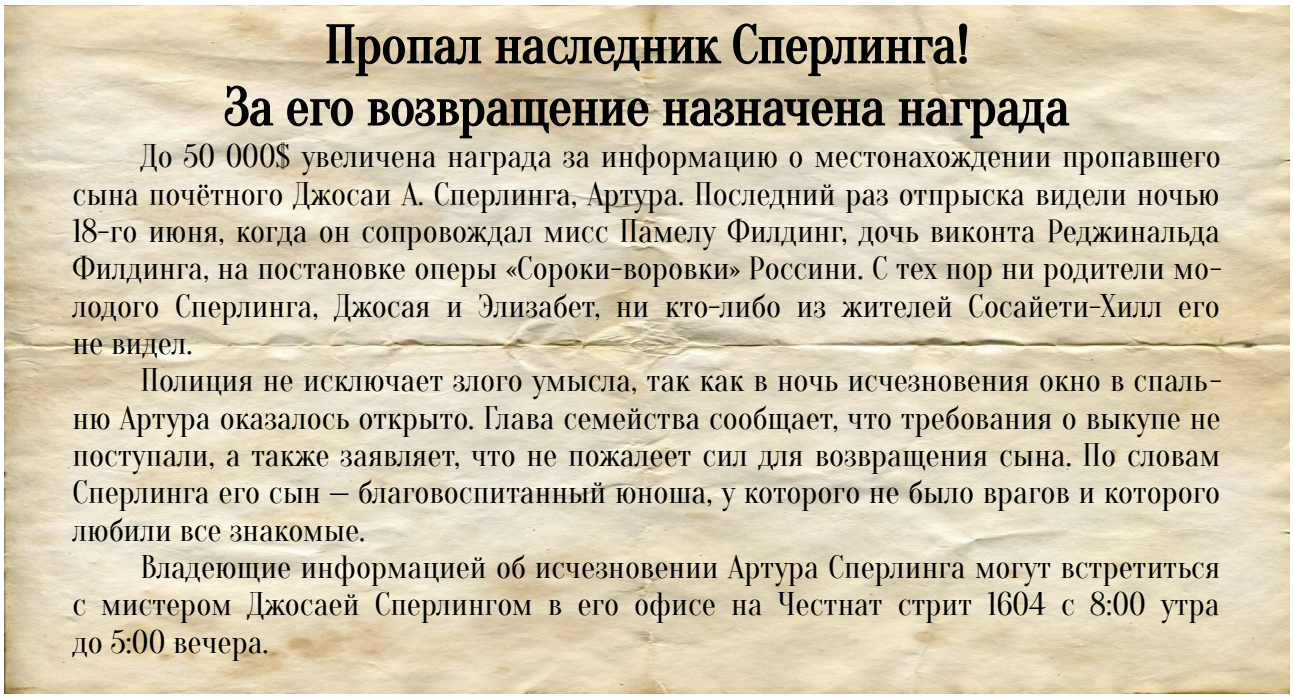
— Думаю, — танцовщица взглянула на парня, — у нас выйдет лучше. Мун, ты со-

гласен?

Солдат кивнул. — Несомненно. Я начну?

— Начинай, пожалуйста.

— Хорошо, — коренастый мужчина хрустнул костяшками пальцев так, что все вздрогнули. — Сынок, позволь мне рассказать о том, кто мы есть.



Пропал наследник Сперлинга!
За его возвращение назначена награда

До 50 000$ увеличена награда за информацию о местонахождении пропавшего сына почётного Джосаи А. Сперлинга, Артура. Последний раз отпрыска видели ночью 18-го июня, когда он сопровождал мисс Памелу Филдинг, дочь виконта Реджинальда Филдинга, на постановке оперы «Сороки-воровки» Россини. С тех пор ни родители молодого Сперлинга, Джосая и Элизабет, ни кто-либо из жителей Сосайети-Хилл его не видел.

Полиция не исключает злого умысла, так как в ночь исчезновения окно в спальню Артура оказалось открыто. Глава семейства сообщает, что требования о выкупе не поступали, а также заявляет, что не пожалеет сил для возвращения сына. По словам Сперлинга его сын — благовоспитанный юноша, у которого не было врагов и которого любили все знакомые.

Владеющие информацией об исчезновении Артура Сперлинга могут встретиться с мистером Джосаей Сперлингом в его офисе на Честнат стрит 1604 с 8:00 утра до 5:00 вечера.

Рассказ солдата

— Итак, сынок, сперва я должен сказать, что мы собой представляем. Мы — те, кого ты зовёшь оборотнями, а на нашем наречии это будет «гару». Ну как, стало понятнее, что произошло той ночью? Думаю, что чуточку стало.

Можешь сразу забыть все эти дешёвые романы ужасов про оборотней, их способности и их слабости. Они не правдивее твоих журнальчиков про фронтир. Мы не чудовища и не ищем, как бы раскурочить дом и растерзать фермеров. Напротив, у нас есть цель — приказы, если хочешь — и их можно выполнить только нашими способами.

В данный момент тебя может захватить волна жалости к самому себе. Ты можешь считать, что жизнь кончена, что ты никогда больше не увидишь родных, что остаток жизни ты проведёшь в бегах. Считать, что ты проклят.

Чепуха.

Ты получил один из величайших даров, которые Гея — или Бог, если хочешь звать Её так — может предложить смертному. Ты получил силу Самсона, способность ко всем видам колдовских трюков и умение общаться с духами, окружающими всех нас. И что взамен? Не так много, сынок, не так много. Во всяком случае, не так много для солдата.

Вот что я тебе скажу. Если война между штатами кажется тебе настоящим собы-

тием, то тебе и это придётся по вкусу. Мы ведём войну за мир — и можешь поверить, сынок, это перевешивает разборки янки и дикси, Старого Света и Нового, а может, и индейцев с белыми. Мы обязаны спасти мир от того, что желает его разорить, как Шерман разорил Джорджию. — Тут Аарон закашлялся.

— Весь мир? Это же невозможно! То есть, как может кто-то один повлиять на целый мир? — Парень, хоть и смотрел с недоверием, но часть краски уже вернулась на его обескровленные щёки.

— Я сказал «кто-то»? Нет. Я сказал «что-то». Хм-м… Кажется, мне надо вернуться на пару шагов назад.

На свете есть три силы, сынок, и Гея…

— Считай Её Природой-матерью, так будет проще, — прозвенел колокольчиком голос Учащей Пути Древних.

— …находится над ними, — продолжил Мун. — Но прямо под ней — три силы, которые мы зовём Триадой. Это Вивер[3], стоящая за порядок. Она вплетает в мир узоры. Ещё есть Вильд[4], дух хаоса, но в хорошем смысле. Это творческая сила, сила стихий — такую искру или огонь можно заметить во взгляде доброго солдата. И наконец, это Вирм[5], разрушение.

Так вот, по идее Вильд должен был выдумывать что-то новое, Вивер обращать это на пользу, а Вирм — избавляться от него, когда выйдет срок. Ну, я хочу сказать, так должно было быть. Сейчас-то всё по-другому.

Никто не знает, что произошло на самом деле, но я слышал, что Вивер чутка взбесилась и обвила Вирма своей паутиной. Тот и в лучшие времена не отличался хорошими манерами, а тогда и вовсе рассвирепел, решил вырваться и разрушить всё сущее. А что до Вильда, так он не обратил на это особого внимания. Если подумать, да когда он вообще обращал на что-либо внимание?

Вот с этим мы и имеем дело прямо сейчас. Вивер пытается опутать весь фронтир, Вирм пытается разрушить его целиком, а Вильд мог ничего и не заметить.

— Может я туповат, сэр, но до сих пор не понимаю вас. Вы говорите, что огромный червь пожирает мир? Правду сказать, я не так много повидал, но гигантских червяков мне видеть не доводилось и, уж простите, вряд ли доведётся.

Мун тяжко вздохнул:

— Думается мне, сынок, что тут ты меня не так понял, быть может, даже нарочно. Так вот, Вирм — через «и» — это дух[6]. Как идея, но только ходит, думает и жрёт сама по себе. И хотя ты не увидишь, как этот дух сшибает дома одним ударом, тех, кто получает от него приказы, ты встретишь. Люди, которые отдались жадности и злобе, младшие, но злые духи — мы зовём их губителями. Народ, одержимый этими губителями и ставший чудовищами — в Старом Свете их звали фоморами, как и чудовищ из легенд, но тут они зовутся пугалами. И все эти люди, и звери, и нечисть, так вот, они могут считать, что сами захотели этого, но всякий раз, убивая до-

[3] От англ. Weaver — Ткачиха.

[4] От англ. Wyld — Дикий.

[5] От англ. Wyrm. В зависимости от контекста может значить червь, дракон или змей.

[6] Недоумение парня вызвано тем, что в английском языке слова Вирм (Wyrm) и червь (worm) отличаются лишь одной буквой.

брого малого, или поджигая ферму, или отравляя колодец, или без причины вырезая пару тысяч бизонов и оставляя тела гнить, они выполняют за Вирма его работу. Теперь понятно?

Парень молчаливо кивнул. Незнакомец тихонько прочистил горло. — Мун, кажется, ты несколько ушёл от темы. Не возражаешь, если я вмешаюсь?

Солдат поднял руки в знак капитуляции. — Да, да, конечно. Я плохой рассказчик и репортёр никудышный. К слову, я присутствовал в тот день, когда генерал Мид вышвырнул из лагеря того приятеля из ричмондской газеты, но это уже совсем другая история.

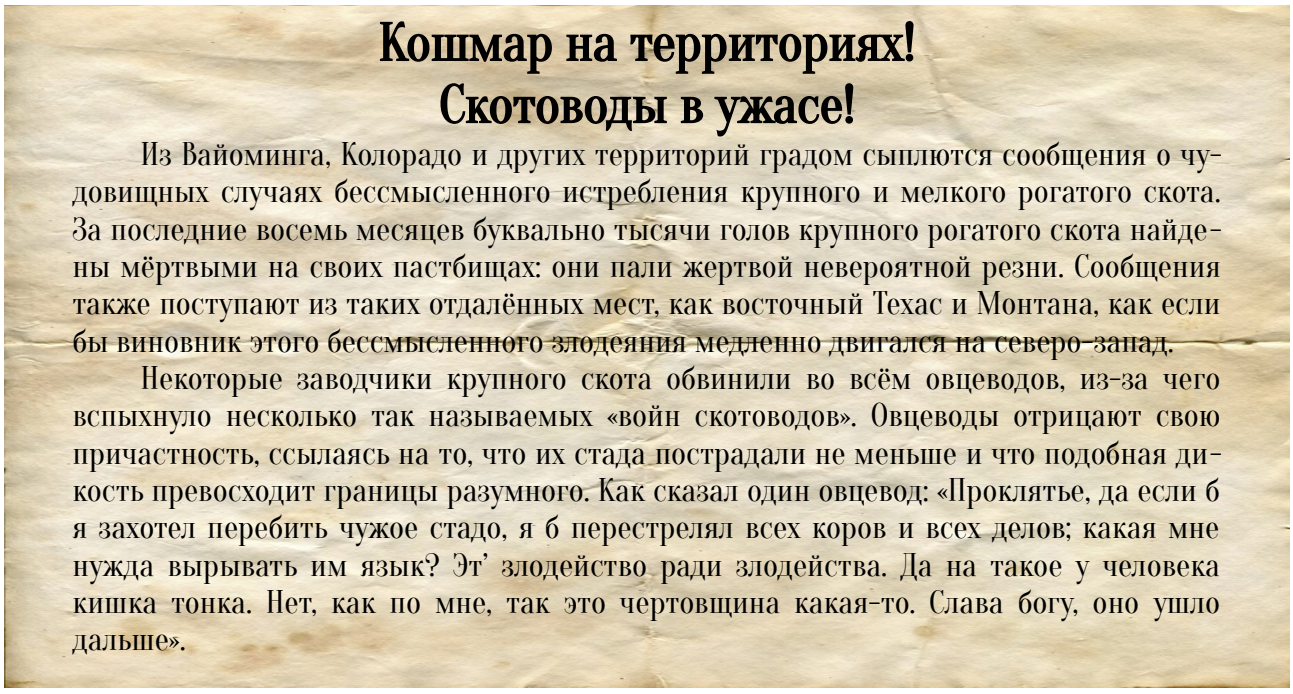
— Вы видели Мида? И Гранта? — выкрикнул парень. — Ах, я с удовольствием бы послушал об этом!

— Так вот, я не был с Мидом всё это время…

— Мун, — голос незнакомца стегнул солдата словно хлыст, — теперь моя очередь. Замолчи.

Застигнутый на середине фразы Мун выглядел точь-в-точь как рыба, вытащенная на берег. — Конечно, ты прав, ужасно извиняюсь, — вот всё, что он смог промямлить, прежде чем погрузиться в глухое молчание.

Губы незнакомца растянулись в тонкой улыбке. — Огромное спасибо, полковник. А теперь, если никто больше не возражает… — он оглядел стол. Учащая Пути Древних дерзнула встретить его взор, но больше никто не поднял взгляд. — Хорошо. С этим всё. Пора рассказать кое-что более полезное.



Кошмар на территориях!
Скотоводы в ужасе!

Из Вайоминга, Колорадо и других территорий градом сыплются сообщения о чудовищных случаях бессмысленного истребления крупного и мелкого рогатого скота. За последние восемь месяцев буквально тысячи голов крупного рогатого скота найдены мёртвыми на своих пастбищах: они пали жертвой невероятной резни. Сообщения также поступают из таких отдалённых мест, как восточный Техас и Монтана, как если бы виновник этого бессмысленного злодеяния медленно двигался на северо-запад.

Некоторые заводчики крупного скота обвинили во всём овцеводов, из-за чего вспыхнуло несколько так называемых «войн скотоводов». Овцеводы отрицают свою причастность, ссылаясь на то, что их стада пострадали не меньше и что подобная дикость превосходит границы разумного. Как сказал один овцевод: «Проклятье, да если б я захотел перебить чужое стадо, я б перестрелял всех коров и всех делов; какая мне нужда вырывать им язык? Эт' злодейство ради злодейства. Да на такое у человека кишка тонка. Нет, как по мне, так это чертовщина какая-то. Слава богу, оно ушло дальше».

История законника

— Теперь, парень, тебе известны почти все азы. А я должен рассказать остальное, так как Мун не может не отвлекаться, — начал незнакомец. С другой стороны

стола только кашлянули. — У нашего рода есть порядки и установления. И тебе следует выучить их, прежде чем мы сможем оставить тебя без присмотра. Иначе мы пошлём тебя навстречу смерти, а я совсем не хочу, чтобы твой призрак преследовал меня.

Картёжник из Джорджии изогнул бровь:

— Странник? Следовало бы догадаться. Вы так и норовите корчить из себя загадку.

— Угу, Безмолвный странник. Проблемы с этим? Навряд ли. А теперь, если позволишь, надо растолковать парню всю эту чертовщину, — законник вновь перевёл взгляд на парня. — Для начала ты должен узнать, что не все гару одинаковы. Мы разделены на племена — как индейцы. Давным-давно мы разошлись по интересам и предпочтениям, разделившись примерно на тринадцать племён.

— Шестнадцать, — вступила Учащая Пути Древних, — расскажи ему всё.

Незнакомец приподнял шляпу:

— Да, шестнадцать. Простите, мэм. Так или иначе, мы разошлись на шестнадцать племён, но два или три сгинули. И вот, каждое племя урвало себе кусочек пирога по вкусам. Моя родня, Безмолвные странники… Что ж, мы бродяги. Ходим туда-сюда и нигде не можем осесть. Обычно мы разносим сообщения и вести или вроде того. Разумеется, быть Странником значит не только это. Например, призраки будут сидеть на тебе, как на собаке блохи — впрочем, это часть нашей работы. — На миг он перевёл взор на пятно от значка. — Кое-чем приходится жертвовать. Но как есть, так есть.

— В любом случае, есть и другие племена. Ещё есть Фианна, ирландцы и всё такое, которые обычно, — он одарил Муна многозначительным взглядом, — обычно лучшие рассказчики; Костегрызы, они находятся на дне общества — но хотя бы не ноют по этому поводу; Железные всадники, слишком тесно спутавшиеся с Вивер, если хотите знать моё мнение; и так далее.

— Чёрные фурии, Костегрызы, Красные когти, Железные всадники, Фианна, Теневые владыки, Безмолвные странники, Звездочёты, Серебряные клыки, Потомки Фенриса и Дети Геи, — отрывисто и сжато перечислила танцовщица. — И у каждого свои маленькие… причуды, слабости, скверные повадки.

— Это всего лишь одиннадцать, — запротестовал парень. — Вы говорили шестнадцать или тринадцать, а не одиннадцать.

Голова Аарона дёрнулась, и он с изумлением произнёс:

— Вот так скорость в подсчётах. Ладишь с числами, парень, не так ли?

Парень пожал плечами:

— Что тут особенного? Просто счёт и всё.

Картёжник поджал губы:

— Знаешь что, парень, если ты в ладах с числами, после игры я мог бы предложить тебе работёнку.

— Правда? Ну, я проработал в конторе отца всего два года, но он говорил, что… — испепеляющего взгляда Дженис и недвусмысленного «Кхэм» Муна хватило, чтобы весь энтузиазм парня испарился.

Бывший законник вздохнул и поднял бровь, как бы спрашивая: «Всё?» Присты-

женный парень кивнул, но Странник на долгую минуту задержал свой взор, прежде чем продолжить:

— Ещё два племени нас не жалуют. Зовут себя «чистокровными», уж не знаю почему, и рождаются среди индейцев и местных волков. Не любят они европейцев, и я не могу их в этом винить, но никому не под силу остановить прогресс. Они называют себя Вендиго и Уктена и имеют своё мнение на этот счёт. Вот твои тринадцать племён.

— А остальные? Что с ними?

Аарон испустил горький смешок:

— Или в могиле, или что похуже, мальчик мой. Или в могиле, или что похуже. Всех историй я не знаю, но я знаю достаточно. Насколько мне известно, Кроатоан — чистокровные, как и Вендиго — пожертвовали собой пару столетий назад: от них остались лишь плач и воспоминания. Как я понимаю, они пошли на это, чтобы преградить дорогу некоей твари Вирма; знай они, во что превратится их земля сегодня, хех, не отрицаю, что они бы переменили решение. — Учащая Пути Древних метнула в картёжника исполненный ужаса взгляд, но он продолжил как ни в чём не бывало. — О, уверяю тебя, если что и заботит наш род в этом деле, так это исчезновение вместе с ними Вирджинии Дэйр, но помни, что историю пишут победители. Дальше следуют Белые плакальщики. Они перешли на другую сторону, скажем, девять или десять веков тому назад, кто знает? Теперь их зовут Танцорами Чёрной Спирали, и лучше молись, чтобы не повстречаться с ними. И если мы кажемся тебе пугающими, хех, дождись встречи с ними.

— Не совсем то, что я хотел сказать, но довольно правдиво, — тяжко вздохнул Безмолвный странник. — Нам далеко до совершенства. Видит Гея, не проходит и ночи, чтобы я не вспомнил об этом. Каждое племя состоит из особых людей… или волков. Да, парень, у нас родня с обеих сторон. Нужно мешать людскую кровь с волчьей, чтобы не выдыхалась.

— Имей в виду, что не все получают благословение. Позади тебя Стоун, например, и у него подходящая родословная, просто луна не склонилась над ним и не коснулась губами. Поэтому он тот, кого мы зовём кинфолками, роднёй. Мы защищаем их, трудимся с ними, создаём семьи, и даже если Стоун не станет гару, его дети могут стать.

— Мы обязаны составлять семьи с кинфолками из людей или волков; не вороти нос от волков, пацан. Часть года ты проводишь, бегая на четырёх лапах. Такие отношения покажутся тебе чертовски привлекательными. Не веришь? Сам увидишь. Так, о чём я?

— Кинфолки, — со смешком подсказала танцовщица, — и тот щекотливый разговор, который отец должен был провести с мальчиком давным-давно.

— Ну что бы я без тебя делал? — Дженис зарделась, а законник заулыбался. — Мы должны выбирать супруга вне стаи, нам просто не позволено выбирать внутри. Если гару хочет прожить жизнь с другим гару — это уже проблема, худшее, что может случиться. Дети рождаются бесплодными уродами: мы зовём их метисами. Мало что может быть хуже жестокого обращения со щенком, поэтому жизнь родителей совсем не сахар. Так что если ты намеревался спасти Учащую Пути Древних из лап гадкого

картёжника и умчать её в закат, забудь об этом, — румянец на щеках парня подсказал Страннику, что он попал прямо в цель.

— Но почему? — парень ещё мог поспорить с Муном яркостью лица, но краска уже начала сходить. — Я хотел сказать, чтобы получить превосходного коня, вы скрещиваете лучшего с лучшим. Чтобы получить превосходного бойца, почему бы не… э-эм… — юноша замолчал и вновь покраснел.

— Потому что так нельзя и баста. По-другому не объяснишь. Ещё один урок о том, что значит быть гару: ты соблюдаешь законы, какими бы странными они ни казались. Но это законы и это часть цены, которую приходится заплатить. Так вот, все законы содержатся в Литании, которую ты сейчас должен выучить. Вообще-то это песнь, но в наше время приспособились записывать её, чтобы молодым щенкам типа тебя было понятней.

Так или иначе, основные законы таковы: «Да не возляжет гару с гару», о чём я только что говорил; «Сражайся с Вирмом повсюду и везде», что кажется мне довольно очевидным…

Громкий нарочитый храп Аарона разрезал лекцию Странника, как ржавая пила режет металл. Пинкертон прервался на полуслове и сверкнул глазами, но картёжнику всё было нипочём.

— Если ты не возражаешь, Аарон?

— Врата адовы! Конечно, не возражаю. Я просто боюсь, что ты уморишь этого вашего потерянного щенка бесконечными нотациями. Ты всерьёз ожидаешь, что он запомнит всю Литанию целиком, или просто жить не можешь без звука собственного голоса, а? *Безмолвный* странник?

На несколько мгновений, показавшихся вечностью, их глаза сошлись в беззвучном поединке, затем пинкертон резко отвёл взгляд.

— Ты прав, Аарон. Кажется, мы перегрузили парнишку. И всё-таки, не возражаешь, если я закончу, как полагается?

— Отнюдь нет, — расщедрился Ходящий со Сталью после одержанной победы.

— Премного благодарен. Итак, вот весь список законов Литании. Последний, и, наверное, самый важный, гласит: «Не наводи беды на каэрн». Быть может, его объяснить сложнее всего. Каэрн — это священное место, в котором мы можем теснее прильнуть к Гее. Кстати говоря, Стоун построил своё заведение именно на таком месте. Раньше каэрн берегли чистокровные, но Стоун отобрал его, когда мы пришли сюда. — Вздох удивления раздался из-за другой стороны стола. — Вот отчего на этот заштатный городишко так часто нападают индейцы. Это не команчи, а Вендиго, и они хотят вернуть свою собственность.

Учащая Пути Древних выплюнула ругательство:

— Отобрали каэрн? Да как вы посмели!

Безмолвный странник пожал плечами:

— Или мы, или железнодорожники, и нам показалось, что местные совсем не хотят, чтобы поверху прошли рельсы. Вот это бы точно угробило каэрн. Поэтому мы со Стоуни и парой приятелей прокрались как-то ночью в лагерь железнодорожников и немного повеселились с их картами. Когда они поняли, что прошли двадцать миль не в том направлении, мы уже начали возводить город, чтобы они не смогли вер-

нуться. Кстати, раз уж Вендиго не удержали каэрн, значит не очень-то и держались за него.

— Как твоё имя, Странник? — от голоса танцовщицы повеяло холодом.

— О, их очень много. Какое именно ты хочешь услышать?

— То, что будет выбито на твоей могиле, ублюдок.

— Хех, при рождении меня назвали Лукасом, но приобрёл я имя Опережающего Свои Ошибки.

— Эту тебе не опередить.

— Может и так, — согласился гару, — но погоди убивать нас со Стоуни, пока мы не закончим с мальчишкой. Можешь считать нас кем угодно, но пока он важнее. И насколько я знаю, Стоуни нужно время, чтобы распорядиться своей собственностью согласно закону.

Прежде чем Учащая Пути Древних смогла ответить, по улицам пронёсся, крича и причитая, пронзительный ветер. В одно мгновение все гару вскочили на ноги и уставились на дверь. Снаружи бешено ржали перепуганные лошади.

— В ветре слышится смех, — пробормотал Аарон, и никто не возразил ему.

— Его оседлали губители, скорее всего, — произнёс Мун. Мужчины согласно кивнули, но Учащая Пути Древних помотала головой:

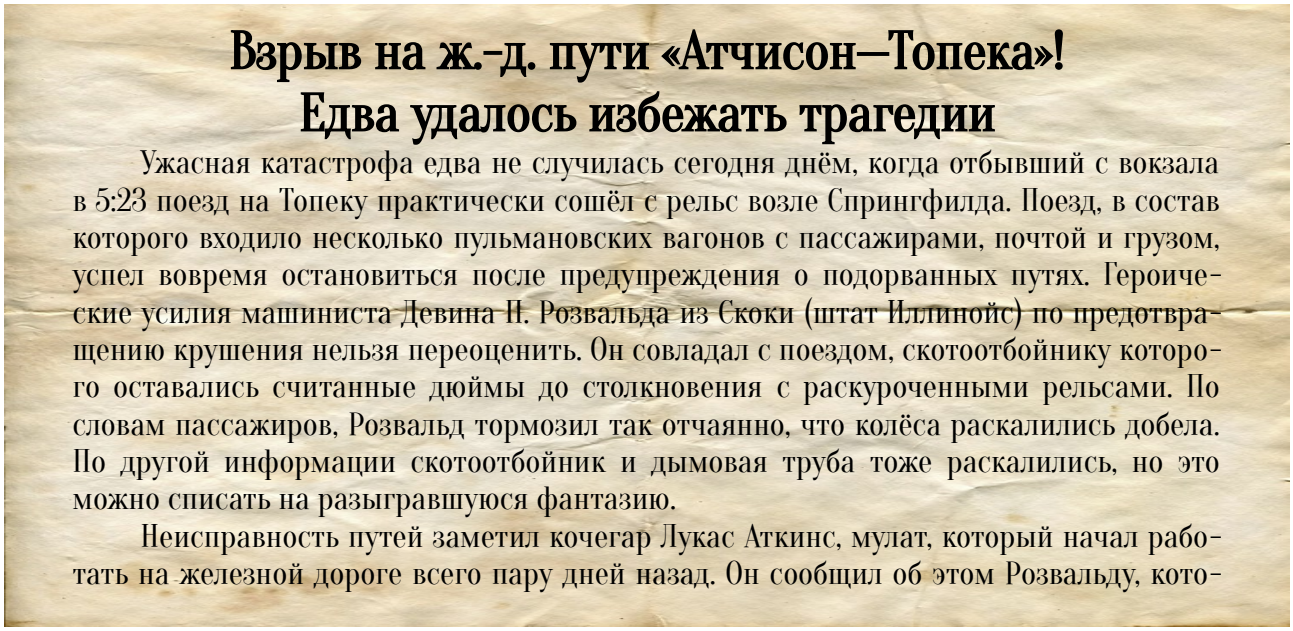
— Я совсем не чую скверны, — сказала она, несмотря на то, что вой ветра превратился в рёв. Но никто её не услышал, пока пыльные вихри кружились по улице. Внезапно всё затихло. Пыль осела, и убывающий смех оборвался вдалеке.

— Ого. Что бы это могло быть, — едва ли не комично удивился Мун. Потихоньку все вернулись по местам.

— Позже, — пообещала Дженис законнику, и тот просто кивнул.

— Итак, где мы остановились? — спросил Опережающий Свои Ошибки. — Племена, Литания…

— Думаю, ты подбирался к породам, — подсказал картёжник. — Тычинки, пестики и откуда берутся метисы. — Парень вновь залился пунцовым, и Лукас состроил рожу.



Взрыв на ж.-д. пути «Атчисон—Топека»!
Едва удалось избежать трагедии

Ужасная катастрофа едва не случилась сегодня днём, когда отбывший с вокзала в 5:23 поезд на Топеку практически сошёл с рельс возле Спрингфилда. Поезд, в состав которого входило несколько пульмановских вагонов с пассажирами, почтой и грузом, успел вовремя остановиться после предупреждения о подорванных путях. Героические усилия машиниста Девина Н. Розвальда из Скоки (штат Иллинойс) по предотвращению крушения нельзя переоценить. Он совладал с поездом, скотоотбойнику которого оставались считанные дюймы до столкновения с раскуроченными рельсами. По словам пассажиров, Розвальд тормозил так отчаянно, что колёса раскалились добела. По другой информации скотоотбойник и дымовая труба тоже раскалились, но это можно списать на разыгравшуюся фантазию.

Неисправность путей заметил кочегар Лукас Аткинс, мулат, который начал работать на железной дороге всего пару дней назад. Он сообщил об этом Розвальду, кото-

рый приступил к спасению поезда и его пассажиров. Розвальд может рассчитывать на вознаграждение за свои героические действия, но Аткинс исчез бесследно, очевидно оставив службу сразу же после происшествия.

Местные власти предполагают, что за невероятный подрыв тридцати футов рельс ответственность может нести бродячая банда сиу. Кроме того, на железнодорожном полотне не осталось ни одной шпалы, а только щебёнка и искорёженные рельсы.

— Так и есть, на этом мы и остановились. О, породы — это просто. Порода — это та шкура, в которой ты родился. Родился человеком — ты хомид. Родился волком (готов побиться об заклад, Учащая Пути Древних из таких) — ты люпус. Оба родителя были оборотнями — ты метис. Вот и всё. Порода не мешает менять шкуру и брататься с другими. Это просто стартовая позиция. Мне, конечно, говорили, что порода определяет взгляд на некоторые вещи, но у меня не было другого взгляда на вещи, кроме своего, так что не знаю, насколько это справедливо.

— Справедливо, — бросила женщина-люпус. Лукас приподнял край шляпы в её честь.

— Признаю свою ошибку. В любом случае, кажется, я сказал довольно и успел утомить своих слушателей. Аарон, не хочешь ли взять слово? Поделиться с мальчиком своими знаниями?

— Не имею ни малейшего желания, — начал набирать обороты Аарон, — ибо у меня нет особого пристрастия к звуку собственного голоса. Однако не могу смотреть, как вы всё портите, и поэтому готов научить его кое-чему. В конце концов, вы двое, — назидательным жестом он обвёл Муна и Лукаса длинным тонким перстом, — пропустили всё самое важное.

Речь картёжника

— Главное, о чём позабыли упомянуть предыдущие (и, боюсь, тебе придётся всё это наверстать), это знак. И хотя легенды ошибаются, и мы не обязаны менять форму в полнолуние — что, могу тебя заверить, было бы чудовищно неудобно, — у нас всё же есть тесная связь с луной. Видишь ли, фаза луны, при которой ты появился на свет, определяет твой знак — в некотором роде комбинацию личностных и профессиональных качеств в обществе гару. Можешь считать это аналогом гороскопа с одним немаловажным отличием: он действует.

Я, к примеру, был рождён под новой луной, что делает меня рагабашем.

— Вот уж ни за что бы ни догадались, — пробурчал Мун.

— Мы, рагабаши, шутники и пройдохи. Наша задача — не дать остальным слишком много о себе возомнить. Смею заверить, временами это тяжкий труд.

— А ещё он оправдывает этим свой мухлёж в карты, — протянул Лукас. Пока Аарон с жаром отнекивался, Безмолвный странник обернулся к остальным и подмигнул:

— В правом рукаве пружинный кармашек для карт. Заметил, как он стукнул

об стол, когда мы вставали. О, прекрати оправдываться, Аарон. Раз уж ты всё равно собирался всё вернуть, никто не в претензии, так? Возвращайся к рассказу, пока у парня не успела отрасти борода.

С чувством оскорблённого достоинства, что выглядело почти по-кошачьи, шулер сложил руки на столе.

— Хорошо, директор Лукас, могу я продолжить урок? — Когда Странник кивнул, на лице Аарона поселилась безрадостная усмешка.

— Прекрасно. Существуют и другие знаки. Под ущербной луной рождаются теурги. Они — провидцы и безумцы (не говоря уже о безумицах). Именно они говорят с духами и иногда даже внемлют ответам, а судя по цвету Лукасова лица, мы только что выяснили его знак.

Потом идёт полулуние и филодоксы. Это миротворцы гару, откуда следует, что после рагабашей они — вторые по всеобщей нелюбви. Видишь ли, мы создания конфликтные и не любим компромиссов. Уж больно это похоже на поражение.

Также есть гальярды, танцоры округлой луны. Это певцы и затейники, но что более важно — мудрецы. Они хранят Серебряную летопись, в которой записаны все наши свершения и поступки. Гальярды знают и другие истории, поэтому-то Дженис и пригрозила высмеять меня на следующем сходе. Унижение перед лицом всех местных гару — и вправду страшная угроза.

Предупреждая твой вопрос, сходы — это ритуальные встречи гару, которые твои родители назвали бы «дикарскими плясками» или чем-нибудь подобным. Разумеется, это не так, но попытка объяснить что-либо человеку — гиблое дело. И не пытайся защищать их. Если уж на то пошло, молчи совсем. Ты здесь, чтобы слушать.

И последними по порядку, но не по значимости, идут аруны — забияки и воины под знаком полной луны и полного самолюбования. С ними не успеешь произнести собственного имени, как окажешься мёртв. — Аарон повернулся к солдату, слушающему с мрачной весёлостью. — Ты ведь арун, янки? Именно поэтому ты участвовал в Нашествии северян?

— Вообще-то, — буркнул Мун, — вовсе нет. Я филодокс, хоть и очутился в строю. Раз уж на то пошло, именно на войне я охромел: довольно необычно для кавалериста, а?

Картёжник саркастически хмыкнул:

— Благодарю, но это я уже заметил. Ещё бы узнать, как такое могло случиться.

— Ничего особенного, если по правде. Моя бригада собирала фураж, и мы наткнулись на плантацию, обитатели которой не горели желанием делиться. Как бы то ни было, свинца у них не было, но это были обеспеченные люди, и они отлили пули из столового серебра.

— А-ха-ха! Теперь всё ясно. Получил серебряную пулю в бедро, не так ли? — Не успел солдат утвердительно кивнуть, Аарон уже обращался к парню:

— Ещё одна вещь, о которой Лукас решил не упоминать. Мы можем исцелить почти любую рану при наличии времени и сил, но серебро… Нет, серебро для нас — дурная штука. Держись от него подальше, парень — чего, насколько я успел тебя узнать, ты делать и не подумаешь.

— Исцелить любую рану? Невероятно! — парень был сама недоверчивость.

— Нет, не любую. Если я разорву тебе горло, ты не успеешь исцелиться, а задохнёшься в собственной крови. С другой стороны, я имел честь быть подстреленным четырнадцать раз за один день и даже не сохранил шрамов в качестве доказательства.

— Четырнадцать раз? Да никто после такого не выживет. Думаю, вы меня обманываете.

Шутливый тон картёжника исчез как по мановению руки, сменившись резким угрожающим предостережением:

— Следи за тем, кого ты обвиняешь во лжи, не имея доказательств. Это кратчайший путь в могилу. Обстоятельства сложились так: пульмановский вагон был набит людьми, собирающимися пристрелить меня, как только поезд отойдёт от станции подальше. Я пронюхал об этом и попытался убедить парней в нецелесообразности такого плана. Они выхватили оружие, и я убил их.

— Убил?

— Всех до единого, голыми руками. И хотя мне пришлось отцепить вагон от состава, опрокинуть его в кювет и поджечь, чтобы избавиться от улик, я могу назвать железнодорожную линию, компанию, номер состава и имена всех пассажиров… если ты ставишь под сомнение моё слово.

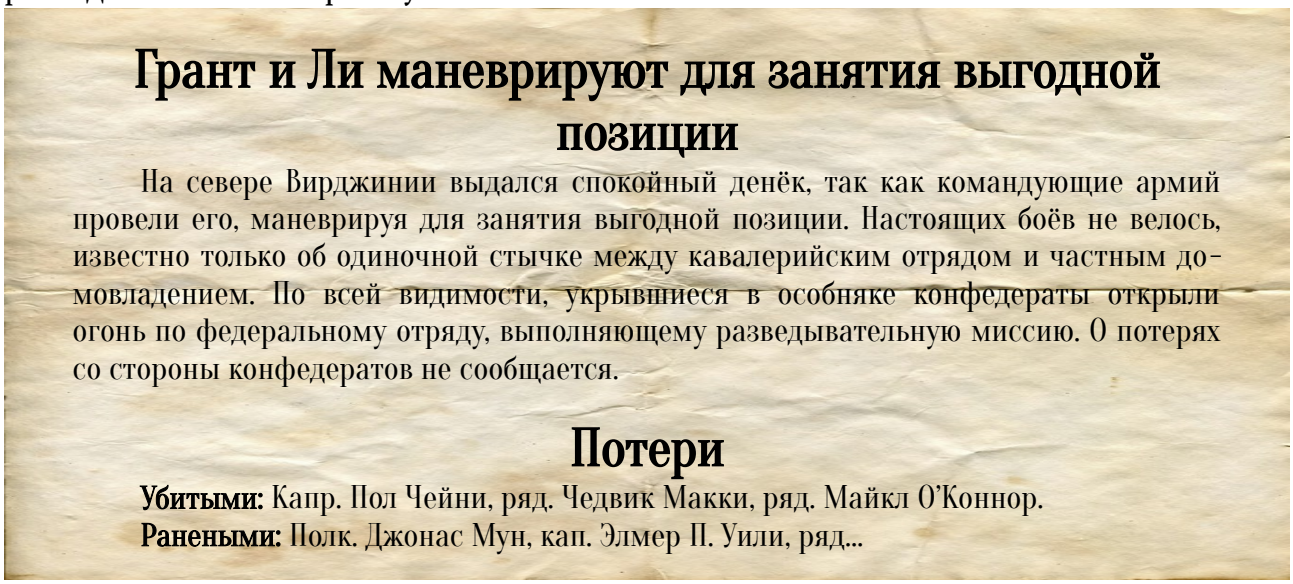
Парень потупил взор:

— Нет, сэр.

Внезапно Ходящий со Сталью выпрямился как стрела:

— Постойте-ка! Рагабаш, филодокс, гальярд, теург… геенна огненная! Парень, под какой луной ты родился? Нет, вряд ли ты заметил, ты был занят появлением на свет. Когда у тебя день рождения? — когда парень пробормотал ответ, Аарон обратился к бармену, — Стоуни, доставай свой альманах. Скажи-ка, под каким знаком родился мальчишка: готов поставить свой счёт за сегодня, что это полная луна.

— Никаких ставок, — бросил бармен, листая потрёпанный альманах, — такие расходы мне не по карману.



Грант и Ли маневрируют для занятия выгодной позиции

На севере Вирджинии выдался спокойный денёк, так как командующие армий провели его, маневрируя для занятия выгодной позиции. Настоящих боёв не велось, известно только об одиночной стычке между кавалерийским отрядом и частным домовладением. По всей видимости, укрывшиеся в особняке конфедераты открыли огонь по федеральному отряду, выполняющему разведывательную миссию. О потерях со стороны конфедератов не сообщается.

Потери

Убитыми: Капр. Пол Чейни, ряд. Чедвик Макки, ряд. Майкл О'Коннор.
Ранеными: Полк. Джонас Мун, кап. Элмер П. Уили, ряд...

На минуту установилась тишина, а затем тяжёлая книга бухнулась на стойку.

— Ты прав, Аарон. Полная луна. Да всё ли с тобой в порядке?

Последнее было сказано со смесью беспокойства и раздражения, ибо рагабаш зашёлся в приступе хохота.

— О, это слишком забавно. Отправьте меня на Юг и назовите янки, но как всё совпало!

— Что всё? — нахмурился Мун.

— Да всё: игра, встреча, всё. Этот парнишка — наш арун, неужели вы не видите? Гея в своей бесконечной мудрости снизошла до нас, нашла пять самых несовместимых гару на всём фронтире и решила сделать из них стаю. С самым захудалым аруном на свете! Это бесподобно!

— Я бы не была так в этом уверена, — вмешалась Учащая Пути Древних. — Ещё не скоро я войду в одну стаю вместе с Лукасом. Но неважно, нам ещё много осталось рассказать до заката.

Повесть танцовщицы

— Что произойдёт на закате? — спросил парень, — мы все… превратимся… или что?

С некоторым удовлетворением Учащая Пути Древних отметила, что к парню вернулось самообладание. Раз уж на то пошло, он держался вполне пристойно: возможно, из него и выйдет толк.

— Нет, я должна встретиться кое с кем на закате. Что касается остального, мы по большей части сами вольны выбрать, когда превращаться. Мы можем выбирать, когда и в какую из пяти форм обратиться. У каждой есть свои достоинства и недостатки, и лучше бы приспособить к ним одежду.

— А что, если нет?

— Когда соберёшься превращаться, ты разорвёшь всю одежду, а, вернувшись обратно, окажешься голым и отморозишь причиндалы. Да и не так дёшево постоянно покупать новую одежду. Вряд ли ты захочешь менять её часто. — Парень снова покраснел как рак, возможно, от мысли, что Учащая Пути Древних увидит его обнажённым. Она вздохнула. Навряд ли парень надолго сохранит скромность на фронтире.

— Но главное не одежда, — продолжила люпус, — а формы. Ты уже знаешь Хомид и Люпус: человек и волк. Те, что между ними, в основном предназначены для боя, но настоящая боевая форма — это Кринос. Девять футов ростом и незаметная как родео: парень, перекидывайся в Кринос только для убийства. Обычный человек не в состоянии вынести даже мысль, что такие парни существуют. Так что, если человек видит подобное существо, его разум просто передаёт ему другую картинку. Он может запомнить, что видел здорового мексиканца, но не оборотня.

— И что, — спросил парень, — это всё, что нужно? Ловить тварей Вирма, или кого там, и уничтожать их?

Учащая Пути Древних расхохоталась:

— Едва ли. Ты ещё ничего не знаешь о духах, тотемах и Умбре. Прежде всего, ты должен понять, что у всего есть собственный дух. Деревья, камни, животные и эмо-

ции — у всего собственный дух. Если сделать всё правильно, с ними можно разговаривать, учиться у них разным вещам, получать помощь. Если повезёт, можно уговорить духа поселиться на некоторое время в каком-нибудь предмете — мы зовём их фетишами — и это действительно того стоит. Можешь даже не надеяться заполучить фетиш в свои лапы в ближайшем будущем, но ты должен понимать, что происходит, когда шаман племени оглала сводит с небес молнию при помощи палки.

Далее, у некоторых духов сродство с нами сильнее, чем у других, и некоторые могущественнее остальных. Есть духи, особенно близкие к нам. Это наши тотемы: каждая стая находится под покровительством одного из них.

Нельзя сказать, чтобы духи делали всё это по доброте душевной. С ними необходимо торговаться, и никогда не угадаешь, чего они захотят. Цветной камушек, военная песнь — это может быть всё что угодно. Духи могут и не быть особо умными, но когда дело касается сделок, они своего не упустят.

Ещё одна штука — это Дары. Ты получаешь их от знака, от породы, от племени и мне иногда кажется, что даже от цвета волос. Тотемы добавляют ещё, но прежде всего после обряда посвящения ты получаешь Дары исходя из того, кто ты есть.

— Это всё замечательно, — отозвался парень, — но что такое эти Дары?

— Это магия, если по-простому, — ответила Учащая Пути Древних. — Особые приёмы, чтобы очищать воду, или разговаривать с духами, или наводить бурю, или вызывать ветер. В зависимости от того, кто ты, нет, что ты такое, ты получаешь определённые способности. Мне кажется, что тебе будут предлагать Дары, связанные с войной и дракой. Такова жизнь аруна.

— Просто чудесно, — сардонически сказал парень, — можно как-нибудь узнать, что это будут за Дары, или надо ждать до Рождества?

— Сам увидишь. Вот всё, что я могу тебе сказать. Придёт время, и тебе понадобится сделать что-то, что, как тебе кажется, сделать попросту невозможно — и тогда появляется учитель, который даёт именно то, что нужно. Вот как было со мной: я заблудилась и умирала от жажды, когда мне встретился дедуля Джозеф. С полной фляжкой в руке, но он и каплей не поделился, пока я не научилась вызывать воду самостоятельно, — она печально улыбнулась воспоминаниям. — Это заняло почти день, и я почти подохла от жажды, пока не сделала всё правильно. Предложил ли старый ублюдок попить? Ни разу. Но да благословит его Гея за урок.

— Кажется, понял, — пробурчал парень. — Особого удовольствия можно не ждать?

— Вот именно, — уверила его Учащая Пути Древних, — это как с лекарствами. А теперь последняя часть урока: Умбра. Точно так же, как существует реальный мир, существует мир духов. На самом-то деле их несколько, но тот, с которым мы имеем дело, называется Умброй. В ней живут духи, и она выглядит так… как оно должно выглядеть. То есть, если место осквернено ненавистью или страхом, в Умбре оно будет выглядеть противным и жалким. Если же место ухожено и содержится в порядке, в Умбре оно будет кишеть духами Вивер. По большей части они выглядят как пауки, и там всё будет увешено паутиной.

— Опять тебе не договаривают, сынок, — вмешался обеспокоенный Мун. — Умбра такова на Востоке и в Старом Свете. Здесь же… здесь Умбра другая, жёстче. Там

будто буря собирается, и сдаётся мне, она готова перекинуться на реальный мир.

Учащая Пути Древних поморщилась:

— Согласна. Что-то готово пробудиться, а раз Умбру затронуло в первую очередь, мы знаем, откуда ждать угрозу. — Аарон скептически поднял бровь, на что она сверкнула глазами. — Так и есть. Скоро пробудится дух, гигантский дух. Больше ничем это не объяснить. Если бы я только знала, какой и где, хоть что-нибудь… — Она хлопнула ладонью по столу, но сукно приглушило звук. На секунду установилась тишина. Вдалеке что-то громыхало, то ли гром, то ли паровоз.

— Ещё что-нибудь? — осведомился Лукас. — День клонится к закату, а у меня забавное чувство, что мы должны убраться до захода солнца. Никому попутчик не нужен?

— Давайте выедем посмотреть, что там случилось. Я твёрдо убеждён, что мы собрались не без причины, а хороший игрок никогда не станет спорить с Судьбой. — Аарон уже был на полпути к выходу, оставив за спиной кучу денег на столе. — В оплату счёта, Стоун. Сдачу попридержи до следующего раза. — Позади него Мун хромал к корыту с водой.

— Учащая Пути Древних? Негоже убивать меня здесь и портить всю обстановку, — щетинистая улыбка Странника была настолько очаровательной, что гальярд не могла не оттаять хоть чуточку.

— Доедем до места, где надо будет свернуть с пути. А дальше Гея решит, — и она вышла, оставив Стоуна, Странника и парня в одиночестве.

— Ну так что, парень, идёшь с нами? — мягко произнёс Лукас. Парень задумчиво кивнул, будто не веря, что кто-то хочет взять его с собой. — Хорошо. В конце концов ты — центр всей этой истории. Кстати, имя у тебя есть? Прозвание «парень» ты перерастёшь, и скоро.

— Артур, — ответил парень, — Зовите меня Артур.

— Артур?..

— Просто Артур. Я ещё не заслужил другого имени.

Лукас хлопнул его по плечу:

— Справедливо. Пошли, Артур, пока Стоуни окончательно не осточертели наши хари. Стоун, потом договорим.

Когда цокот копыт затих вдали, Стоун отложил тряпку

— Удачи, — негромко пожелал им бармен, когда они ушли. За исключением раскатистого храпа наверху, город окутала тишина, и в багряных отсветах заката поверхность стойки превратилась в кроваво-красный пруд. Стоун неспешно поднялся наверх и постучался в первый номер справа.

— Входи, — глухо раздалось из-за двери.

Стоун со скрипом открыл дверь. Внутри лицом к окну стоял индеец в традиционном наряде черноногих-сиу. Ему было больше шестидесяти: лицо испещрили морщины, а волосы покрыла седина. На индейце были штаны из оленьей кожи. Видавшее виды ружьё стояло подле кровати. На прикроватном столике стояла лампа и лежал кожаный мешочек, семь раз перевязанный шнурком из кожи бизона.

— Здорово ты придумал с ветром, дедуля. Спасибо, что не дал им поубивать друг друга в моём баре. — Мужчина кивнул и продолжил вглядываться в удаляющееся облако пыли. — Что думаешь? — не унимался Стоун. — Они справятся?

Шаман нахмурился:

— Не знаю. Мальчик узнал сегодня много скверного, и я надеюсь, это не повредит ему, когда Учащая Пути Древних отведёт его на встречу с моими братьями и сёстрами. Лучше бы она сказала больше и раньше.

— Меня больше заботит Ходящий со Сталью. Похоже, он действует вперёд головы. А ещё я слышал, что у Муна репутация борца с индейцами, вряд ли это пойдёт на пользу.

— Он воин, а не мясник, а это многого стоит. Но, в конечном счёте, их судьба в их собственных руках и в руках Великого духа.

Стоун недовольно поморщился:

— Позволь поинтересоваться, Джозеф, зачем тебе всё это? Зачем ты проделал столь длинный путь, зачем тебе пять гару-европейцев? Сдаётся мне, твой народ справился бы куда лучше и без лишних разговоров.

Джозеф Перо Ворона нахмурил лоб:

— Если представитель моего народа делает, что до́лжно, чужаки говорят: «Этот индеец спятил», и нападают на меня и моих братьев. Они делают так, не думая. Не понимая. Они говорят: «Раз индеец делает это, это нужно остановить», но, когда окончится битва, будет слишком поздно.

— Но если я научу твой народ сделать так, чужаки, когда увидят их, скажут: «Это наши сородичи ломают рельсы. Это наши сородичи гонят стада прочь от поруганных каэрнов. Значит на то у них есть причина». И они спросят у европейских гару, зачем они это делают, и они объяснят им, и весть об этом разойдётся. И если весть разлетится далеко, и если весть разлетится споро, тогда мы сможем удержать эту тварь, этого пробуждающегося духа.

Необъяснимые случаи конокрадства!

Вашему покорному слуге удалось узнать, что уже семнадцать городов (большей частью в Колорадо) пали жертвой эксцентричного конокрада. Примечательно, что преступник, которому по некоторым подсчётам удалось увести не менее ста тридцати лошадей, не использует ни оружия, ни более изощрённых средств. Напротив, если верить свидетелям, а у вашего покорного слуги нет причин им не верить, загадочный похититель просто подзывает коней свистом. Похищаемые животные слушаются негодяя и, если это в их силах, мчатся прямо к нему в руки.

Конечно, часть деталей, которые добавляют вполне здравомыслящие свидетели, доходит до абсурда. Например, мистер Ли Джонстон, недавно поселившийся на Северо-Западных территориях, клянётся, что видел, как надёжно привязанные поводья распустились сами по себе, освобождая лошадей. Другие сравнивают загадочные кра-

жи либо с рассказами о святом Франциске Ассизском, либо с дьявольскими кознями и индейским колдовством. Но пока преступник на свободе, все эти домыслы остаются беспочвенными.

Что удивительно, вплоть до сегодняшнего дня ни одна из украденных лошадей не всплыла на торгах, однако некоторые племена индейцев могут похвастаться лучшими конями, чем у них были год назад. «Мабуть, ворюга взял и скорешился с ними», — прокомментировал эту ситуацию мистер Джонстон.

Конокрад повешен
Вал похищений не затихает

Власти Джексона повесили мужчину, обвиняемого в серии таинственных похищений, но лошади продолжают пропадать даже после исчезновения тела повешенного. Неподалёку от Джексона в ночь тринадцатого октября вора, пятидесяти восьмилетнего Джозефа Перо Ворона из племени черноногих-сиу, поймали с поличным в окружении нескольких пропавших животных. Задержание произвёл шериф Дик Пауэлл, однако скромный слуга закона во всём благодарит поступившую к нему телеграмму с информацией о местонахождении преступника. Как это ни странно, телеграмма оказалась анонимной, хотя и была отправлена из Омахи. По словам Пауэлла, лошади просто стояли вокруг Пера Ворона, насвистывающего им какую-то песенку. Однако лошадь шерифа испугалась индейца и дважды чуть не сбросила седока.

Пятнадцатого октября в девять утра Перо Ворона был повешен на глазах у толпы. Тем не менее, на другом конце города начался пожар, а когда жители вернулись с тушения, тела повешенного на месте не оказалось. Более того, за две ночи, которые конокрад провёл в тюрьме, в общей сложности девять других лошадей были «свистнуты» у владельцев. Пауэлл подозревает, что у индейца были сообщники, и клянётся предать суду всех воришек.

— Не знаю, Джозеф. Кажется, слишком большие надежды возлагаются на столь незрелого юнца.

— Койот рассказал мне во сне о его появлении и его предназначении. Койот кто угодно, но не лжец, а Учащая Пути Древних довольно мудра для представителя твоего народа. Она ещё может передать ему свою мудрость. Койот рассказал мне, что потребуется заплатить цену, и кто заплатит её. Но он также сказал, что оно того стоит, — старик медленно опустился на кровать и смежил веки. — В конечном счёте, сделать это необходимо.

Стоун тихонько развернулся, чтобы уйти. В дверях он замер и оглянулся назад:

— Дедуля Джозеф? Извини, что мешаю, но ты ведь собираешься рассказать им, что происходит? Показать, что от них требуется?

Из сумрака комнаты раздался голос старого индейца:

— Не сегодня. Возможно, завтра они будут готовы услышать правду.

— Но ты говорил то же самое вчера!

— И завтра сегодня станет вчера. Подумай об этом, Эзикиел Стоун. Подумай об этом. — Больше он ничего не сказал, и только вдалеке прогремело то, что, как надеялся всем сердцем бармен, было громом.

Война грядёт

Братья и сёстры, дети и внуки, слушайте. Во снах я побывал в чуждых местах и видел чудовищные вещи. Я говорил с могущественными духами, и они явили мне ужасающие видения грядущего из дня завтрашнего и времени, ещё не родившегося. Теперь я говорю вам, не пренебрегайте моими словами и слушайте внимательно. Мир готов перемениться как непостоянная погода, но изменения грозят остаться навсегда.

Я пою о временах, когда Вивер поймает в паутину весь народ и всю землю.

Куда падёт её взгляд, появятся её пустоглазые дети и расколют горы тканным громом. Горы и скалы взлетят в небо и падут грудой обломков, а пустоглазые будут рыться в них, ища куски себе на потребу.

Она соткёт для своих детей могучее оружие и наполнит его колдовством.

В нём не будет духов, но не хуже любого фетиша такой инструмент сможет выплёвывать смерть.

Её стальные сети протянутся даже до мира вещей, и огромные твари Вивер побегут по нитям. Она опутает даже священные места, разрушит и опустошит их.

Она грядёт

Я видел всё это и я убоялся.

Я пою о временах, когда Вирм снова обовьёт смердящими кольцами те земли, которые мы считаем Чистыми.

До чего бы ни коснулась поганая чешуя, всё заболеет, и наши семьи ослабеют и падут перед силой его яда. Чумные духи будут плясать над гибнущими племенами, и даже сильнейшие из нас не смогут спать спокойно.

Множество чужестранцев принесёт Вирма в своих сердцах и на своих устах. Язык их исполнен лжи, а живот всегда пуст: они пожирают всё на своём пути, но ничто не может их насытить. Они будут пить огонь, и огонь только усилит их жажду, так что они станут пить ещё больше. Вирм на их устах и под их сердцем коснётся народа, и народ тоже станет ненасытным и жаждущим, как умирающий.

Вирм придёт как бешеный зверь посреди стада, он будет убивать животных и оставлять их тела гнить. Тогда кости и гниющая плоть будут лежать грудами, а народу нечего будет есть.

И когда Вирм окончательно сожмёт сердца чужаков в кулак, они преисполнятся злобы. Они побегут на своих неестественно длинных ногах, убивая всё на своём пути. Алчность будет снедать их, и они будут убивать. Ненависть будет снедать их, и они будут убивать. Вирм начнёт против народа чудовищную войну, чтобы сбросить нас в море и под горы, пока мы не исчезнем окончательно.

Он грядёт

Я видел всё это и я убоялся.

Случится худшее из худшего. Другие, давно потерянные волки-оборотни, похожие и столь не похожие на нас, они вернутся. Они прибегут с голоднобрюхими людьми, и злыми людьми, и пустоглазыми людьми и они будут сражаться с детьми Чистых земель. Они отрекутся, что принадлежат Вивер или Вирму, но слепо разрушат старые печати и с яростью отберут наши священные места. Пройдёт много зим, и только тогда они увидят, насколько глупыми были, но к тому времени Чистых земель уже не станет. Земля будет больна, а наш народ голоден и бесприютен.

Они грядут

Я видел всё это и я убоялся.

Слушайте меня и не забывайте моих слов, о племена и народ. Вирм грядёт, его народ с ним. Вивер грядёт, её народ с ней. Они идут убить Вильда, и даже мне не дано знать, преуспеют ли.

Я объят страхом: видение кончилось

(Плач Голоса Зимы, последнего теурга Кроатоан)

Это слово мне передали родители, а они слышали его от своих родителей, а сказано оно было Средним братом на последнем издыхании. Я видел, как блестели ваши глаза: вы слышали слово и знаете, что Средний брат оказался прав. Пустоглазый народ пришёл, и привёл свои семьи гару. Они убивают бизонов и крадут каэрны, а нас слишком мало, чтобы встать против них.

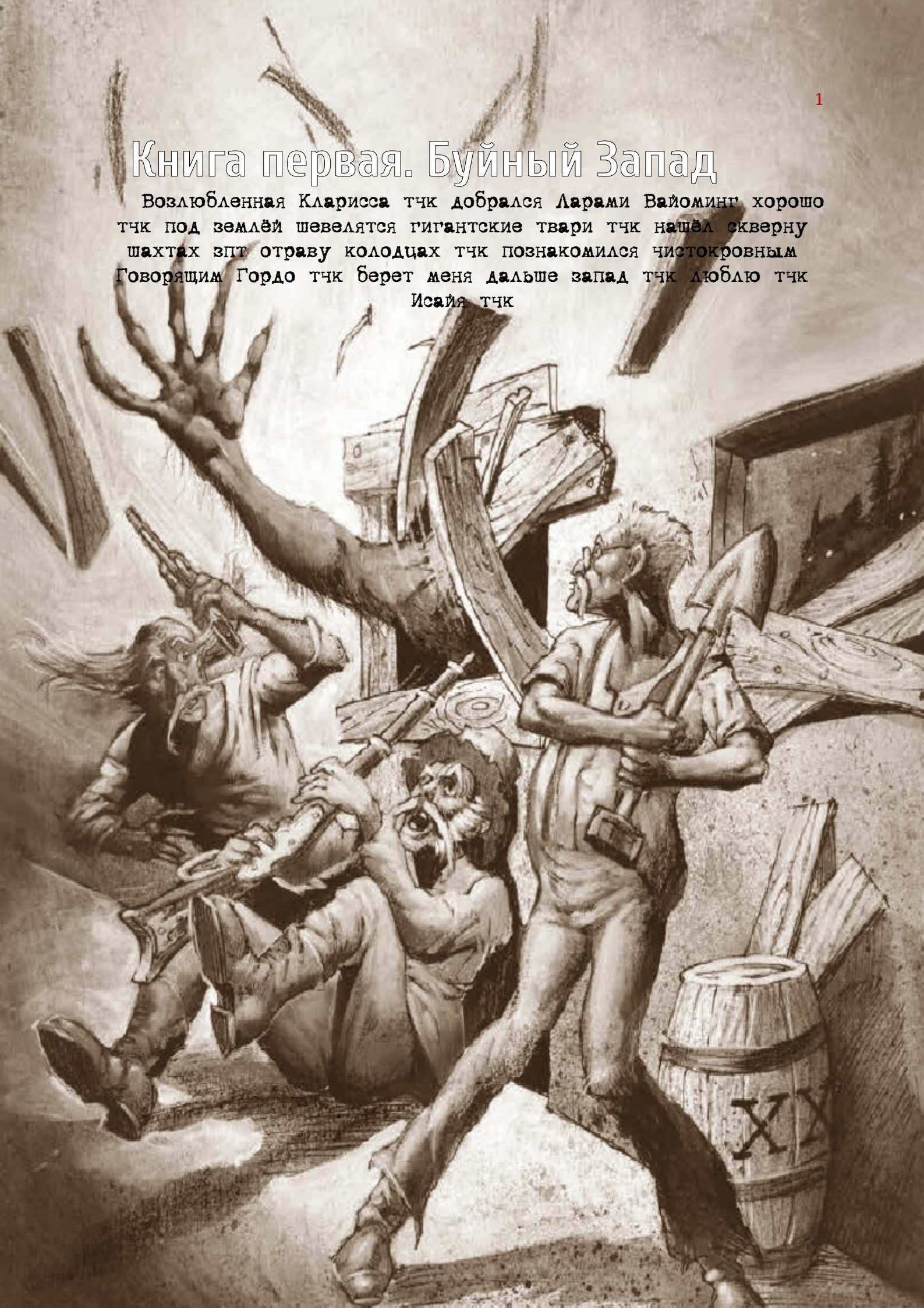
Мы сильны, но малочисленны. Мы должны быть мудрее. Не знаю, все ли чужаки злы: возможно, очень многие подобны безрассудному ребёнку, которое творит что хочет, ибо не знает лучшего.

Посмотрим, услышат ли они голос Земли. Если услышат, им надо объяснить, как себя вести, иначе наша Мать заразится их чуждыми болезнями, и тогда настанут Последние времена. Если же нет, должны будем изгнать их за море или истребить, ибо Мать не выдержит их грубых рук. Я предложу им мир. И если они не захотят мира, я дам им войну до тех пор, пока звёзды не посыплются с небес.

(Говорящий Гордо, гальярд Уктена)

Книга первая. Буйный Запад

Возлюбленная Кларисса тчк добрался Ларами Вайоминг хорошо тчк под землёй шевелятся гигантские твари тчк нашёл скверну шахтах зпт отраву колодцах тчк познакомился чистокровным Говорящим Гордо тчк берет меня дальше запад тчк люблю тчк Исайя тчк



Глава 1. Введение

Это Запад. Здесь всё по-другому. Здесь только один закон — победитель получает всё. И я собираюсь победить.
(Стайлс, «Легенды Дикого Запада»)

Добро пожаловать на фронтир! Здесь опасность встречается не реже перекати-поля, а разгадать её не проще, чем существо из мира духов, которое питается штормами. Это время войны, зона боевых действий. Здесь у смерти четыре лапы, и она несётся на них по ночам. Здесь сплелись огонь, сталь и серебро. Эта земля словно явилась из россказней первопроходцев, но с лёгкостью затерялась в мешанине нарождающейся нации. Добро пожаловать на Буйный Запад.

«Оборотни: Дикий Запад» — игра-рассказ о мистике и чудесах, инстинкте и духовном поиске. В этой игре можно создать захватывающую историю о славе, потерях, ужасе и триумфе. Если вам ещё не доводилось участвовать в такого рода развлечениях, не бойтесь — в этом нет ничего сложного.

Игра разворачивается на Буйном Западе, где первобытный ужас смешался с событиями настоящей истории. Дикий Запад Мира тьмы похож на наш, но в нём за границей поселений рыщут ночные чудовища. Здесь седло к седлу скачут яростные бои и анимистический мистицизм. Здесь почти нет привычных «хороших парней»: даже здешние герои, оборотни, чудовищны по своей натуре. И хотя гару (так они называют себя) — воистину кошмар рода человеческого, но они в то же время составляют народ, пусть и своеобразный. Какими бы чудовищными ни были оборотни, именно они встают на пути катастрофы, грозящей пронестись по фронтиру и пожрать всё на своём пути. Вот-вот фронтир будет поглощён смертоносными ветрами и стальными чудовищами, и для его спасения обитателям придётся приложить все мыслимые силы.

Станьте частью историй о Буйном Западе в качестве игрока.

По коням!

Повествование

Люди издавна любили послушать хорошего сказителя. И не затем только, чтобы развлечься: добрый рассказ передаёт знания, развивает воображение и расширяет кругозор. По фольклору любого народа можно узнать о нём очень многое: поэтому-то легенды и пересказывали вновь и вновь.

История начинает играть всеми красками только тогда, когда слушатели становятся также и участниками. Что лучше, читать или слушать чужие рассказы о Диком Западе, или придумать свой собственный? Услышать легенду об ужаснейшем человеке (или не человеке) Юты или встать на его место? Выслушивать о тяготах фронти-

ра или испытать их на себе?

Наша игра именно об этом. «Дикий Запад» всматривается в старые легенды, чтобы мы могли переосмыслить их и рассказать новые истории на основе древних сюжетов. С помощью этой игры можно посмотреть на себя и свою культуру под новым углом, или, словами индейской поговорки, пройти милю в чужих мокасинах. Вместе с друзьями вы узнаете много нового и на многое взглянете по-иному. Поверьте, это стоит того.

Ролевая игра

И всё-таки перед вами игра, а не просто рассказ. Излагая историю, мы обычно знаем, чем всё закончится. Однако в «Диком Западе» сюжет подвижен, и случиться может всё что угодно: исход зависит от действий персонажей и в большинстве случаев заранее не известен. Похоже ситуация обстоит в импровизационном театре: задана исходная точка и декорации, но нет сценария, и реплики придумываются на ходу.

Не то чтобы ролевые игры были таким уж сложным делом. Дети играют в них постоянно: они повязывают на шею полотенца и воображают себя супергероями или персонажами вестерна. Примеряя на себя разные образы, дети развивают воображение и открывают новые горизонты. В данной игре чуть больше условий. В ней есть правила (благодаря которым события не кажутся полностью произвольными, и вы знаете, сколько пуль понадобится всадить в лоб врага), а также игровой мир (благодаря которому игроки знают, откуда история отталкивается и куда она может повернуть). Вот, пожалуй, и вся разница.

В «Дикий Запад» могут играть столько человек, сколько усядется за столом, но проще ограничится шестью людьми: этого достаточно для интересных посиделок, и при этом не так много, чтобы кто-то остался в тени.

Рассказчик

Ни одного игрового поля не хватит, чтобы отразить весь Буйный Запад и всю Штормовую Умбру со всеми обитателями целиком и во всех необходимых подробностях. Представление должно развернуться в воображении, а рассказчик — стать его режиссёром и постановщиком.

Но не сценаристом: он не вкладывает слова в уста персонажей и не указывает, куда пойдут персонажи и что сделают. Его цель — подготовить актёров второго плана, декорации и стройный (но гибкий) сюжет. А уж от игроков зависит, каким образом злодей получит по заслугам (если вообще получит). Но если режиссёр не вынесет на сцену ружья, то застрелить злодея они никак не смогут.

Рассказчик описывает игрокам, что окружает их персонажей, и объявляет, что происходит с персонажами в ответ на слова и действия игроков. Рассказчику дана власть судить об успехе или поражении персонажа, его везении и неудаче, а если обстоятельства потребуют этого — то и его гибели. Рассказчик формирует сам игровой

мир, что не так-то просто, зато очень увлекательно.

Разумеется, лучшим мерилом сказительского мастерства служит удовольствие, которое участники получают от игры. Это не значит, что все истории должны иметь хороший конец, но, по крайней мере, они должны быть добротными. Для этого рассказчик должен быть беспристрастным и изобретательным, обладать здравым смыслом и хорошим воображением, а если он умеет импровизировать на лету — ещё лучше. Также он должен следить за внутренней логикой и непротиворечивостью: парочка невероятных совпадений только поддержит дух жанра, но нескончаемые «рояли в кустах» разрушат всякое правдоподобие и выбьют игроков из роли. Рассказчик задаёт обстоятельства, но не жульничает (без хорошей на то причины).

В итоге рассказчик совмещает как минимум две должности: судьи, который трактует и устанавливает правила, чтобы игра прошла честно и без запинок; и повествователя, сказителя и балагура. Поначалу это кажется неподъёмной ношей, но тут приходит на помощь эта книга. В частности, глава 3 «Повествование» подробно разбирает различные роли рассказчика и даёт советы, как провести игру наилучшим образом.

Игроки

Остальные участники становятся игроками, именно они будут действовать за протагонистов. И хотя их задача не столь тяжела, от них тоже зависит, насколько увлекательной получится игра.

Игрок примеряет на себя личность своего персонажа (как правило, оборотня) и затем отыгрывает его реакции на события игрового мира. В качестве игрока вы определяете, куда персонаж идёт, что делает, кого любит и с кем враждует. Ваши высказывания — его высказывания (кроме вопросов рассказчику и описания действий персонажа). Чем глубже проработка персонажа, тем легче в него поверить и тем интереснее становится игра.

Часто после описания «ваших» действий необходимо бросить игральную кость — вот он, любимый всеми элемент случайности — чтобы увидеть, увенчалось ли предприятие успехом. Свойства персонажа, то есть числовое описание сильных и слабых сторон, определяют, насколько хорошо ему даются различные действия. Именно действия лежат в основе «Дикого Запада»: через них персонаж влияет на окружающий мир и ход истории.

Как в книгах и кинематографе, история вертится вокруг протагонистов. Они изменяют, направляют и задают тон сюжету, нередко вводя в историю новые элементы. Игроки вправе предлагать идеи по улучшению истории, которые рассказчик может принимать или отклонять в соответствии со своим видением. Ему может понравиться предложение, что показавшийся знакомым рабочий на ранчо находится с персонажем в родстве. Или же рассказчик может счесть это вредным для сюжета. Ориентируйтесь на нужды истории.

Персонажи

Каждый человек — многогранная личность, но большую часть времени преобладают какие-то отдельные грани. Мы используем тысячи масок и тысячи голосов, но всё-таки остаёмся одной и той же личностью. То же самое можно сказать и о персонаже: он берёт некоторые элементы вашей личности, чтобы сделать их отправной точкой для собственного роста. В ходе игры персонаж развивается, как развивался бы на его месте человек. Он может стать лучше и сильнее или же пойти по наклонной, но, как и в реальной жизни, полученный опыт не пройдёт бесследно.

Персонажи для «Дикого Запада» готовятся довольно просто: если есть хорошая задумка, подбор Свойств не должен отнять больше получаса. Но чтобы вдохнуть жизнь в получившийся набор циферок, придётся постараться. Та искра, которая сделает персонажа «живым», уже внутри вас. Надо лишь выпустить её на свободу.

(Что интересно, большинство писателей признают, что их лучшие персонажи нередко начинают жить собственной жизнью и писать сами себя. Это справедливо и для ролевых игр: проработанный персонаж начинает говорить и действовать в соответствии со своей личностью, а вовсе не так, как задумывал игрок. Если вам довелось это испытать, поздравляем — когда персонаж оживает, игра начинает играть новыми красками.)

Подробно создание персонажа разбирается в пятой главе.

Конец игры

Когда наступает конец игры и кто победитель? Чётких критериев нет: игра закончится, когда того потребует сюжет, а явного победителя может и не быть. Игроки не соперники друг другу. Более того, без сотрудничества между игроками сюжетная цель может оказаться недостижимой. И даже если персонаж умирает, вы ещё не «проиграли», если история того стоила.

Но если персонаж жив и даже преуспел (путём самосовершенствования или достижения своих целей), то это, пожалуй, и есть победа. Также стая может возобладать над противником: если вы истребили в сонном городке Аризоны вампирский культ и уничтожили главного кровососа, это тоже победа. Если же злодей подчиняет или уничтожает всю стаю, персонажи определённо проиграли битву. Всё это подталкивает членов стаи доверять друг другу и учиться работать вместе. Дом, разделившийся сам в себе, не устоит. Особенно на Буйном Западе.

Игровой реквизит

«Дикий Запад» рассчитан на игру за столом. Вам не понадобятся игровое поле или карты — только эта книга правил, карандаши, бумага, карточки персонажей (сделайте копию с варианта в конце книги или запишите так) и игральные кости.

Для игры требуются десятигранные кости, которые продаются в любом специализированном магазине. Рассказчику желательно держать под рукой лист бумаги под набросок игрового мира или карты (это помогает описать игрокам местность), а также наглядные материалы вроде фотографий или дагеротипов и любой другой пришедший в голову реквизит (колоду для покера, масляные лампы, перья — всё, что может подстегнуть воображение).

Оборотни

Оборотень не просто человек, способный превращаться в волка, или зверь, становящийся человеком. Быть оборотнем означает намного больше. В форме человека оборотни выглядят подобно нам, но они отличаются на фундаментальном уровне. Наполовину существа из плоти и крови и наполовину духи, они наделены мистическими дарами, которые Гея даёт только избранным своим детям.

Многообразие форм. Оборотни не ограничены двумя обличьями. Они могут превращаться в человека, волка или одну из нескольких боевых форм. Самая мощная из них — облик получеловека-полуволка Кринос, хотя формы плечистого квазичеловека или первобытного ужасного волка ей почти не уступают.

Регенерация. Оборотня можно подстрелить, покалечить или изрубить, но его раны заживают со сверхъестественной быстротой (один уровень здоровья за ход). Надолго вывести его из игры могут только смертельные для обычного человека повреждения. Однако раны, нанесённые серебряным оружием, огнём или когтями и клыками других оборотней (а также других сверхъестественных созданий), заживают гораздо дольше.

Дары. Оборотни — вестники мира духов. У его обитателей они обучаются удивительным сверхъестественным силам, которые они называют Дарами.

Органы чувств. Все оборотни наделены по-звериному острыми органами чувств. Их слух и обоняние почти не знают себе равных, особенно в волчьем обличье.

Делирий. В Криносе оборотень вселяет в людей слепой инстинктивный ужас. Человеческий разум не в силах смириться с существованием таких чудовищ, поэтому большинство в конце концов забывает, чему именно они оказались свидетелями. Для оборотней такая избирательная потеря памяти, также называемая Вуалью, — и щит, и оружие. Часто им ничего не стоит убить или запугать докучливого человека.

Безумие. Оборотни — ходячее воплощение гнева, особенно когда дело касается защиты их собственности. Когда чувства берут верх, они впадают в безумие берсерка и бросаются на всё, что стоит на пути. Легенды о волках-людоедах, нападающих по полнолуниям, берут начало из этих вспышек ярости. Взбесившийся гару инстинктивно принимает боевую форму и утрачивает всё человеческое и даже волчье — остаётся только голос безудержного гнева.

Оборотень начинает жизнь в качестве человека или волка, но вскоре понимает,

что отличается от окружающих радикально. В этой игре считается, что оборотень уже получил такое откровение. Но что он будет делать с чудовищами, затаившимися на Буйном Западе; против кого или чего будет сражаться? А не сражаться он не может, ибо готовый разразиться шторм не пощадит никого.

Тьма на Западе

Общее настроение «Дикого Запада» разительно отличается от атмосферы детских фильмов про ковбоев в белых шляпах и кристально-честных шерифов. Представленный в этой книге Запад мог бы существовать в действительности. Он не закрывает глаза на зверства, творившиеся в нашей истории. Здесь невинные женщины и дети умирают на кавалерийских штыках или под ударами томагавков. При захвате земель, которые они считают по праву своими, белые люди не гнушаются даже геноцидом, и индейцы отвечают тем же. Как будто этого было мало, проблемы надвигаются на мистическом фронте, и обычным людям нечего им противопоставить, помимо молитвы.

Здесь на сцену выходят гару. Их окружает атмосфера всеобщего недоверия, где почти никогда не идут на компромиссы, а соглашения чаще нарушаются, чем соблюдаются. А оборотням всегда хватало одной лишь искры. В любой момент гару может взорваться и в приступе бешенства под корень вырезать шахтёрский посёлок. Стоит зайти слишком далеко, и беды не миновать, а ведь в суровой атмосфере Буйного Запада это проще простого. Гару — чудовища, ночные хищники, которые смертельно опасны для окружающих.

Однако оборотни могут превозмочь собственную ярость и стать настоящими героями. Более того, от персонажей ожидается подобное поведение: без героических усилий Буйный Запад обречён. Только доблесть, отвага и единство сулят гару шанс на выживание. Задача тяжела, а ставки высоки. Смогут ли оборотни найти достойный ответ?

Лексикон

От рождения оборотни умеют общаться с волками, вдобавок большинство знает по меньшей мере один или два человеческих языка. Но есть у гару и собственный язык, в котором есть слова даже для понятий, неизвестных людям (или не имеющих точного выражения). Представленный ниже словарик содержит широко употребляемые оборотнями слова и понятия. Масса культур, в которых живут гару (или падение которых они наблюдали), колоссально повлияло на этимологическое разнообразие их языка. Вместе с тем эти термины служат ключом к пониманию того, как оборотни представляют себя.

Общеупотребительные слова

Эти слова в ходу как у туземных оборотней, так и у иммигрантов.

Апокалипсис [Apocalypse]: Эра разрушения, возможно, конец самой Геи — время, когда исполнится пророчество о Вирме, навсегда поглотившем Гею. Большинство гару считают, что это будет последняя битва, и многие видят в злобе Штормовой Умбры знак приближения, а то и наступления Апокалипсиса.

Барьер [Gauntlet]: Стена, разделяющая физический мир Земли и духовный мир Умбры. Сильнее в технологических, связанных с Вивер местах, и слабее рядом с каэрнами и в глуши.

Ближняя Умбра [Near Umbra]: *см.* Срединные земли.

Вивер [Weaver, The]: Совершенное воплощение и символ порядка и структуры. Её влияние проявляется на Земле в виде логики, технологии и других форм «прогресса».

Вильд [Wyld, The]: Воплощение и символ чистого изменения, хаоса, творческой силы, метаморфоз и стихий. Часто ассоциируется с девственной природой, в связи с чем почитается оборотнями.

Вирм [Wyrm, The]: Некогда космическая сила равновесия, теперь — воплощение энтропии, порчи и распада. Он несёт убийства, святотатства, загрязнение и другое зло, в котором и черпает силу.

Вирмонос [Wyrmcomer]: Уктена и Вендиго называют так европейцев, поскольку индейцы видят в них тех, кто принёс Вирма в Чистые земли.

Вирмоточина [Wyrmhole]: Осквернённая Вирмом местность; всегда — средоточие сильнейшей порчи.

Вуаль [Veil, The]: Амнезия, свойственная большинству людей, впавших в Делирий.

Гару [Garou]: Самоназвание оборотней. Считается некоторыми излишним эвфемизмом.

Гафлинг [Gaffling]: Примитивный дух на службе яглинга, инкарны или целестины. Редко обладают разумом.

Гея [Gaia]: Вселенная, материальная и духовная (особенно прекрасные её части); Земля-Мать.

Гиспо [Hispo]: Одно из обличий гару, огромный ужасный волк (доисторический волк).

Глубокая Умбра [Deep Umbra]: *см.* Небеса.

Губитель [Bane]: Собирательный термин для злых, извращённых духов; отродье Вирма. Разнообразие губителей поражает; их самих можно разделить на «породы».

Делирий [Delirium]: Помешательство, в которое впадают люди, увидевшие оборотня в Криносе.

Дичок [Feral]: *жарг.* Люпус.

Домен [Domain]: Обозначение крохотного мира в Срединных землях. Как пра-

вило, домен соединён с каким-нибудь крупным миром в Небесах.

Знак [Auspice]: Фаза луны, под которой рождается гару. Влияет на личность и священный долг. Список знаков: рагабаш (новая луна, пройдоха), теург (ущербная луна, провидец), филодокс (половина луны, судья), гальярд (округлая луна, лунный танцор), арун (полная луна, воин).

Импергий [Impergium]: Трёхтысячелетний период, непосредственно последовавший за возникновением сельского хозяйства. Во время Импергия оборотни уничтожали поселения, чтобы держать популяцию людей под контролем.

Инкарна [Incarna]: Могущественный дух. Уступает по силе только целестинам.

Каэрн [Caern]: Священное место, в котором гару собираются и общаются с духами.

Кеннинг [Kenning]: Вой с эмоциональным подтекстом.

Кинфолк [Kinfolk]: Родня гару среди людей и волков, невосприимчивая к действию Делирия.

Клейв [Klaive]: Особенным образом созданный фетиш в форме кинжала или меча. Обычно обладает выдающимися мистическими силами и выкован из серебра.

Конколация [Concolation]: Великий сход нескольких племён для обсуждения наиболее серьёзных и насущных дел. За последние сто лет практически не созывались.

Конкордат [Concord, The]: Соглашение, достигнутое всеми племенами около девяти тысяч лет назад; конец Импергия. Установленные тогда традиции соблюдаются до сих пор.

Крепостной двор [Bawn]: Охраняемая зона вокруг каэрна. Гару тщательно следят за живущими в ней смертными.

Кринос [Crinos]: Антропоморфный волк, ужасающая боевая форма гару.

Литания [Litany, The]: Традиционный древний свод законов оборотней.

Лошак [Mule]: *жарг.* Метис.

Лунный мост [Moon Bridge]: Врата, соединяющие два каэрна. По большей части используются во время сходов.

Люпус [Lupus]: Оборотень, рождённый волком. С заглавной буквы означает форму волка, доступную гару.

Мембрана [Membrane, The]: Барьер между Срединными землями и Небесами. Обычно его можно миновать только через Мембрану[7] или Область снов.

Метис [Metis]: Бесплодный, уродливый и, как правило, презираемый отпрыск двух оборотней.

Миры [Realms]: Области Теллуриана с «плотной» реальностью. Землю называют Королевством.

Небеса [Heavens, The]: Отдалённые части Умбры; земли, которые лежат за Мембраной. Чем дальше вглубь Небес, тем менее целостной становится реальность.

Обычаи [Ways, The]: Традиции, мудрость и тайны оборотней.

Пенумбра [Penumbra]: «Земная Тень» — мир духов, непосредственно окружаю-

[7] Так в оригинале. Скорее всего, имелся в виду Якорь.

щий физическую реальность. Ландшафт Пенумбры в большинстве случаев совпадает с земным.

Племя [Tribe]: Крупное объединение оборотней, связанное общим тотемом, схожим жизненным укладом и нередко родственными узами.

Порода [Breed]: Происхождение оборотня — от волков, людей или других гару.

Протекторат [Protectorate]: Территория, на которую заявила права стая или септ и которая охраняется ими.

Пугала [Mockeries]: Одержимые губителем люди или животные. Получают удивительные силы от своего «благодетеля», но насквозь пропитаны порчей.

Септ [Sept]: Небольшое сообщество оборотней, живущее поблизости каэрна и заботящееся о нём.

Срединные земли [Middle Lands]: Духовный мир, окружающий Королевство Геи; также известный как Ближняя Умбра.

Стая [Pack]: Малая общность гару, связанных друг с другом социально и духовно дружбой или общей целью (а не просто культурой).

Сход [Moot]: Совет септа или племени, созываемый в каэрне.

Теллуриан [Tellurian]: Всё сущее. Обычно используется, когда подразумевается не только добрая сторона мироздания, но и дурная.

Тотем [Totem]: Дух, присоединившийся к стае или племени и отражающий их внутреннюю природу. Племенными тотемами служат инкарны, в то время как тотемы стай — их аватары (как правило, сопоставимые по силе с яглингом).

Триада [Triat, The]: Вивер, Вильд и Вирм: троица основополагающих сил вселенной.

Трущоба [Blight]: Любая извращённая местность в мире духов или в материальном мире.

Умбра [Umbra]: Мир духов.

Хомид [Homid]: Гару человеческого происхождения. Иногда вызывает презрение люпусов: «Не видал хомида, способного пройти по следу». С заглавной буквы означает доступный оборотню облик человека.

Целестины [Celestines]: Величайшие духи, ближайший аналог богов в мировоззрении гару. Например, Селена (луна) и Гелиос (солнце).

Чистокровные [Pure Ones]: Гару Чистых земель: Кроатоан, Уктена и Вендиго.

Чистые земли [Pure Lands]: Название Америк, главным образом среди туземных гару. Отражает убеждение, что до прибытия европейцев оборотни очистили континент от влияния Вирма.

Шаг в сторону [Stepping Sideways]: Вхождение в мир духов. Другое название — *погружение*.

Штормоглот [Storm Eater, The]: Великий дух, частично Вивер и частично Вирм, который пожирает энергии Вильда. Некоторые усматривают в нём знаки наступления Апокалипсиса.

Яглинг [Jaggling]: Дух-служитель инкарны или целестина.

Якорь [Anchorhead]: Мистические врата между Срединными землями и Небе-

сами; *см.* Мембрана.

Сленг

Эти словечки популярны среди молодых гару, которые предпочитают простую речь напыщенным оборотам. Старейшины, как правило, видят в этом проявление неуважения.

Блоха [Tick]: Одно из многочисленных уничижительных прозвищ вампиров. В данном случае отражает идею никчёмного паразита, которого сложно убить. В ряду других кличек находятся пиявка, трупак, гнилушка и останки.

Взять за горло [Throat]: Победить соперника в ритуальной схватке.

Мартышка [Ape]: *жарг.* Человек или хомид. Редко используется чистокровными. «Макака» служит для выражения даже большего презрения.

Овечка [Sheep]: Человек.

Одинокий волк [Lone Wolf]: Оборотень, добровольно или принудительно покинувший общество гару и поэтому лишившийся социального положения и уважения сородичей. Пришло взамен архаичной форме *ронин*.

Травля [Run]: Ритуальная охота или пиршество, устраиваемое по окончанию схода.

Штормовая Умбра [Storm Umbra]: Дикая и непредсказуемая Умбра американского Запада. Так же используется для описания Срединных земель, пострадавших от скверны Штормоглота.

Архаичные формы

Эти слова, бытовавшие в древности, ныне поддерживаются в обращении хранителями знаний. Большинство несёт отчётливый отпечаток речевых оборотов Фианна. Оборотни пользуются «высоким штилем» лишь эпизодически, но почти все знают значение этих слов.

Адрен [Adren]: Воспитанник или ученик под руководством наставника.

Аирты [Airts]: Колдовские пути мира духов (Тропы духов, Лунные пути и т. д.).

Айслинг [Aisling]: Путешествие в мир духов. Другое название — *поиск видения*.

Анамэ [Anamae]: «Друг по духу», чаще всего означает связь с тотемом стаи.

Анрут [Anruth]: Гару, путешествующий от каэрна к каэрну и не привязанный ни к одному из них. Опасное занятие в условиях Буйного Запада.

Атро [Athro]: Учитель, наставник.

Бруг [Brugh]: Любое мистическое место, будь то каэрн, девственная поляна или даже вирмоточина.

Восприемник [Inceptor]: Тот, кто проводит гару через обряд. Чаще называется хранителем обряда.

Галлейн [Gallain]: *См.* Кинфолк.

Дань [Chiminage]: Подношение или услуга для умилостивления духа — наставника или союзника. Также услуга, которую септ может попросить у оборотня в обмен на право пользования каэрном.

Кинейн [Kinain]: Семейные узы родственных гару. Выражает нежность и гордость, не используется по отношению к метисам.

Клиах [Cliath]: Молодой гару, ещё не добившийся какого-либо положения в обществе.

Перикарпий [Pericarp]: Область Ближней Умбры, окружающая любой мир.

Преномен [Praenomen]: Тотем стаи.

Ронин [Ronin]: *См.* Одинокий волк.

Урра [Urrah]: Гару, слишком сильно увлечённый цивилизацией и «прогрессом». Также осквернённый гару.

Феба [Phoebe]: Инкарна Селены, олицетворяет Луну.

Фоморы [Fomori]: *См.* Пугала.

Фостерн [Fostern]: Братья и сёстры по стае; семья оборотня по духу, а не по крови.

Харано [Harano]: Загадочное, почти сверхъестественное состояние депрессии, которое охватывает некоторых оборотней. Так называемый плач по страданиям Земли-Матери.

Харах [Charach]: Гару, который спаривается или когда-то спаривался с другим гару. Оскорбление.

-иаф [-yuf]: Именной суффикс, применяемый по отношению к равному.

-ихтия [-ikthya]: Принадлежащий Вирму; именной суффикс.

-рея [-rhya]: Именной суффикс, употребляемый младшим по отношению к старшему.

Глава 2. Мир Буйного Запада

Братья! Мой народ желает мира, и все краснокожие стремятся к нему; но где белый человек — там нет мира для них, кроме мира на груди нашей матери.

(Текумсе, шауни ок. 1811 г.)

Буйный Запад

Безграничный потенциал и бесчисленные опасности — жизнь на Буйном Западе бьёт ключом. Земля бескрайних полей, устремлённых ввысь гор и необъятных каньонов не ведает жалости к слабым и щедро награждает сильных славой и почётом. В этот век открытий и экспансии европейские и американские первопроходцы смело бросают вызов неизведанной и неприступной природе. За ними неумолимым потоком следуют поселенцы, которые строят дома и огораживают для себя участки прежде ничейной земли. «Предопределение Судьбы» становится боевым кличем цивилизации городов, железных дорог и следующих за ними по пятам войск.

Коренные обитатели земель к западу от Миссисипи поначалу взирали на продвижение бледнолицых с любопытством, но вскоре оказались изгнанными со своих лучших охотничьих угодий и плодородных полей. Растущий гнев и озлобленность индейцев наконец разразились серией сражений с противником слишком многочисленным и хорошо вооружённым, чтобы индейцы могли победить, с противником, который даже не собирался играть по правилам аборигенов.

В эру бесконечных войн — между людьми и дикой природой, поселенцами и коренными жителями и, что самое печальное, между местными и пришлыми гару — в обоих мирах возникает новый конфликт, ибо великий злой дух вырвался на свободу, сметая всё на своём пути.

Когда-то эти земли были чисты. Задолго до того, как на Новый Свет ступила нога европейца, защитники Геи сокрушили Вирма, связав его слуг сетью, основанной на силе каэрнов. Племена Кроатоан, Уктена и Вендиго туго натянули сеть, но это почти не сказалось на людях и животных, находящимися под их бдительным оком.

Всё меняется с приходом европейцев. В семнадцатом столетии Кроатоан принесли себя в жертву, чтобы остановить тварь Вирма, известную под именем Пожирателя душ. Благодаря скверне, которую занесли на берега Чистых земель европейцы, Вирм вербует агентов среди охваченных жадностью и гордыней людей. Семена порчи находят плодородную почву среди колонистов. Жажда наживы, стремление подчинить себе окружающий мир гонят их сквозь континент. В восемнадцатом веке по-

селенцы с восточного побережья достигают Миссисипи, а в начале девятнадцатого — преодолевают промежуток между «Отцом вод»[8] и Тихим океаном.

Дикая природа

От обширных прерий, покрывающих Средний Запад, до вздымающихся вершин Скалистых гор земля к западу от Миссисипи долгое время оставалась кладезем энергий Вильда. Величественная красота Великого каньона и засушливое великолепие Пустыни Большого Солёного озера лучатся силой благодаря близости к Умбре, которую не омрачают оковы Вивер или посягательства Вирма. На западном побережье великий океан катит свои волны на берега с песчаными пляжами и девственными лесами. Здесь почти нет людей, а немногочисленные поселенцы живут в гармонии с природой и согласуют распорядок дня с окружающими братьями и сёстрами из мира духов.

Индейцы

> *Мы уступили бледнолицым часть нашей земли, надеясь, что они оставят нас в покое. Мы ошиблись. Покоя мы не дождёмся.*
>
> *(Вождь Джозеф, не-перце)*

Потомки чистокровных процветали на Чистых землях, обживая плодородные прерии, следуя за многочисленными стадами бизонов и выращивая маис на обширных пустошах Юга-Запада. Но уже в шестнадцатом веке, когда испанцы высадились в Калифорнии и Мексике, привезённые ими лошади, порох и христианство навсегда изменили жизненный уклад коренных жителей запада Северной Америки.

До 1830 г. в западной части Северной Америки обитали бесчисленные племена индейцев. Кочевые индейцы — пауни, черноногие, шайенны, кайова, команчи, осейджи, ото, сауки, фоксы, кроу, арапахо и сиу — охотились на Великих Равнинах, распростёршихся между Миссисипи и Скалистыми горами. В регионе Большого Бассейна, зажатого между Сьерра-Невадой, Скалистыми горами и Колумбийским плато, обитали не-перце, пайюты, кайюсы, шошоны, чокто и юты. Индейцы тихоокеанского побережья Калифорнии — мивоки, чумаши, йокуты, юрок, хупа, вийоты, кумеяай, габриэлино и другие — уже сокращались в численности из-за двухвекового присутствия испанцев. На Юго-Западе среди суровых пустынь и каньонов северной Мексики жили хопи, пима, дине (или навахо), апачи и зуни. Вдоль дождливого лесистого побережья Северо-Запада селились тлингиты, цимшианы, салиши и другие народы.

На излёте столетия большинство этих племён оказались запертыми в резервациях, некоторые — вдали от родного дома. Пострадав от болезней, принесённых белыми поселенцами, торговцами и солдатами, лишившись охотничьих и посевных земель, придя в ярость из-за безверия бледнолицых пришельцев, часть индейцев

[8] Поэтическое название реки Миссисипи.

отказалась покорно принять судьбу. Стычки между коренным населением и поселенцами или, что более часто, с кавалерией, которая защищала американские интересы на фронтире, стали обычным явлением.

Волны изгнания

В начале девятнадцатого века новое правительство Соединённых Штатов, желая расширить свои границы, приняло решение открыть западные границы для поселенцев, чтобы в конечном итоге включить новые земли в Союз. На пути экспансии встало коренное население. Вопреки соглашениям, которые гарантировали неприкосновенность индейских земель, правительство начало всеобщее переселение индейцев на запад от Миссисипи. Самым вопиющим переселением стала печально знаменитая Тропа слёз, когда правительство Соединённых Штатов изгнало подавляющее большинство чероки из их родины на Юго-Востоке и поселило их на индейской территории, которая потом стала Оклахомой.

К несчастью для чероки, их новый дом не был необитаем. Им предшествовали другие изгнанники, в том числе их бывшие соседи чокто и крики. Но и прежде на землях, «дарованных» правительством США, проживали другие племена.

Волки

К западу от Миссисипи во множестве водятся волки, которые и не подозревают о грозящей им судьбе. Тучные стада и прочая живность дают обильную пищу стаям рыжих и серых волков, которые вместе с горными львами и койотами поддерживают соотношение между численностью хищников и травоядных. Индейцы редко охотятся на волков, видя в них собратьев по охоте. Более того, многие племена считают

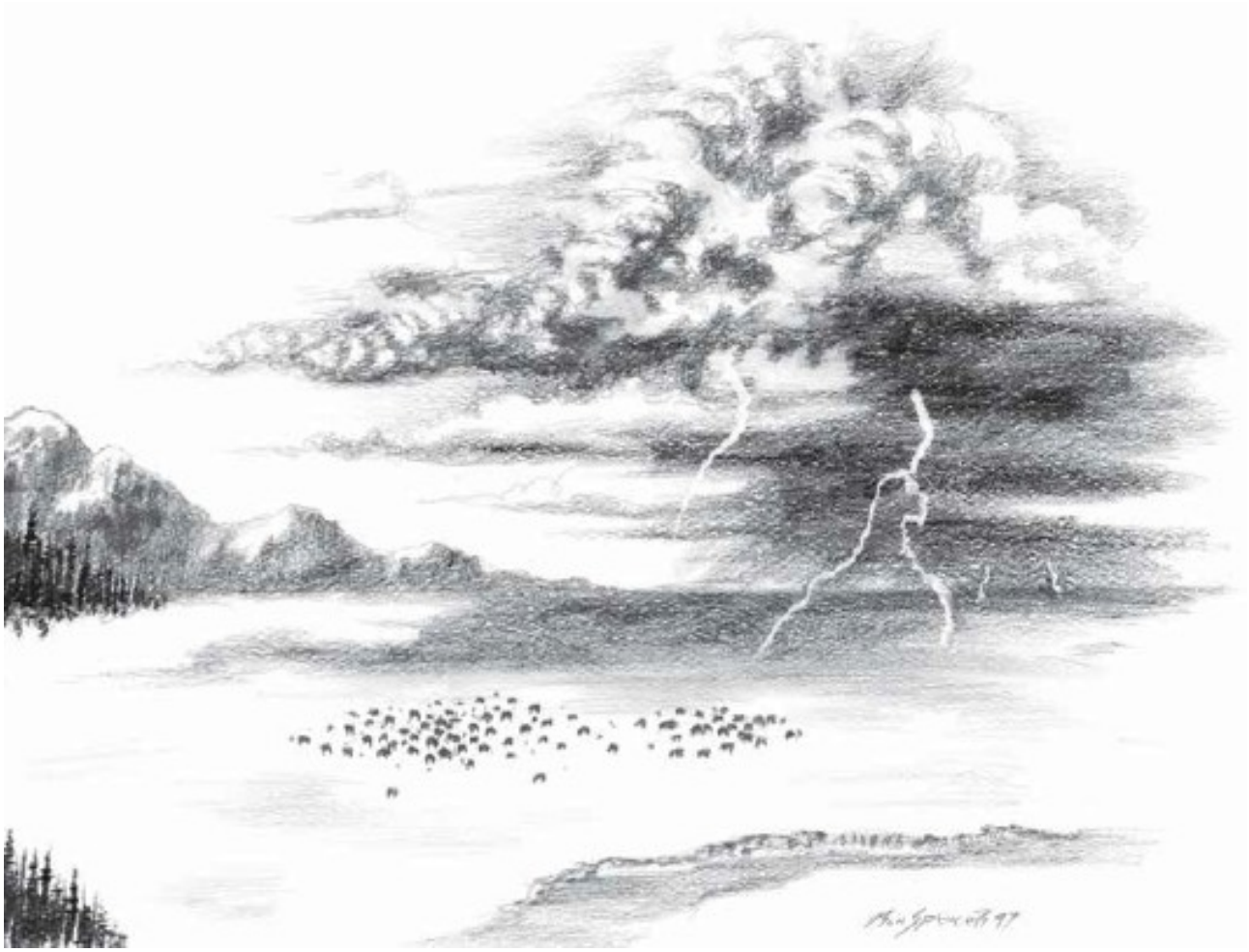
волков священным или тотемным животным, а в некоторых случаях — посланниками Великого духа.

Они не так уж и ошибаются в своём мнении, ибо сильнейшие волки являются кинфолками духов во плоти — гару. Эти особые волки ценятся за силу, выносливость, верность, ловкость и составляют основу породы люпусов (волкорождённых) Вендиго и Уктена.

С приходом скотоводов существование бродячих волчьих стай попало в зависимость от стремительно растущей скотопромышленности. Волки не признают границ, ограды не мешают им, а быки и овцы не отличаются от их естественной добычи — бизонов и антилоп. Где бы скотоводство ни становилось основой жизни, волки вскоре оказывались на грани исчезновения.

Города и цивилизация

В самом начале шестнадцатого столетия испанские первопроходцы и конкистадоры заявили о себе в Калифорнии, Мексике и на Юго-Западе. Испанцы закладывали поселения и миссии, чтобы направить поток богатств и ресурсов на родину, а так-



же для обращения туземцев ко Христу.

Луизианская покупка 1803 года открыла путь экспансии США на запад от Миссисипи, понуждая американцев бросить вызов неизведанным территориям, которые манили с дальнего берега великой реки, разделяющей континент надвое. Экспедиция Льюиса и Кларка проложила путь по новоприобретённым землям и достигла берегов Тихого океана в 1805 г. К 1830 г. наплыв поселенцев и гомстедов ознаменовал начало поселений, которые вскоре соединили многолюдные города восточного побережья с растущими как грибы городками и шахтёрскими поселениями Запада.

За следующие шестьдесят лет пионеры преобразили лик земли и вытеснили живущих там индейцев. Появление железной дороги, трансконтинентального телеграфа, открытие залежей золота в Калифорнии, а также Войны скотоводов, в которых овцеводы схлестнулись с заводчиками крупного рогатого скота за пастбища, почти не оставили места предыдущим обитателям этой земли. При поддержке кавалерии и сети фортов гомстеды и скотоводы, предприниматели и старатели, миссионеры и учителя разошлись по континенту. Где появлялись они, там вскоре вырастали городки и поселения.

Миссионеры, гомстеды и старатели

Джим Боуи лежал без патронов и сил,
Но нож его быстрый врагам отомстил.
Ах, юный Дейв Крокетт лежал, хохоча,
В поту и крови умирая:
За Техас и свободу ведь каждый готов отправиться к самому раю.
(Доновaн Лич, «Аламо»)

В экспансии на запад приняли участие самые разные люди с самыми разными причинами для объявления новых территорий своей или государственной собственностью. Испанцы заложили миссии, форты и колонии вдоль побережья Калифорнии и в Мексике к югу от Рио-Гранде. Но их малонаселённые города оставались по преимуществу факториями и военными базами. Когда в результате войны испанские земли в Калифорнии и Северной Мексике отошли к Соединённым Штатам, западное побережье привлекло суровых американских поселенцев. Найденное в 1849 г. золото за одну ночь превратило Сан-Франциско в преуспевающий город.

Растущее недовольство властью (или отсутствием таковой) вылилось в войну между Техасом и Мексикой, которая завершилась коротким периодом независимости Техаса. К 1853 г. Штатам удалось почти незыблемо утвердить свои притязания на земли к западу от Миссисипи. Теперь границы Америки простирались от океана до океана.

Перед дешёвой и плодородной землёй невозможно было устоять. Растущему населению Востока требовалось всё больше еды, а новоприобретённые прерии, казалось, идеально подходили для выращивания зерна и разведения скота. Ранчо с крупным рогатым скотом, уже существовавшие на испанском Юго-Западе, превратились

в крупные предприятия. Другие скотопромышленники разглядели богатые возможности в разведении овец на шерсть и мясо. Между заводчиками крупного рогатого скота, которым требовались открытые пастбища для кочующих стад, и овцеводами, которые полагались на загоны, вспыхнули Войны скотоводов.

Эта эпоха предоставила возможность сколотить состояние множеству людей. Часть, при поддержке капитала и интересов на Востоке, осела в растущих городах — Сан-Франциско, Лос-Анжелесе, Санта-Фе и Хьюстоне. Золотая лихорадка принесла в Калифорнию потоки старателей, земельных спекулянтов и искателей сокровищ. Следом за ними подтянулась «необходимая» инфраструктура, помогающая спустить заработанное: салуны, банки и игорные дома. Вскоре за Западом закрепилась слава земли игроков и певичек, стрелков и законников. Коренное население, где оно ещё не растворилось в море белых лиц, оказалось низведено до статуса диковинной местной достопримечательности, что послужило поводом к созданию множества стереотипов, в том числе «сигаретного индейца».

Телеграф

В 1861 г. вслед за пионерами и «Пони-Экспресс» между Нью-Йорком и Сан-Франциско растянулся на три тысячи миль невиданный доселе тип связи. Одинокие и беззащитные провода открыли дверь мгновенной передаче сообщений между цивилизованным Востоком и растущим Западом. До внедрения телеграфа новостям с Востока требовалось четыре месяца, чтобы достичь Калифорнии. «Пони-Экспресс» обходилась несколькими неделями, при условии, что по дороге со всадникам ничего не случится. С открытием первого трансконтинентального телеграфа информация облетала всю страну за считанные минуты. В одно мгновение Запад перестал быть изолированным островом и вошёл в охватывающую весь континент Америку.

Там, где прошли по полям, горам и пустыням тяжелогружёные повозки с геодезическим инструментом, столбами и проводами, встало свыше двадцати семи тысяч телеграфных столбов, которые украсили ландшафт удивительными голыми «деревьями». Гудящие электрические провода распугали всех животных, кроме бизонов, которым понравилось чесаться о столбы, от такого обращения падавшие на землю.

Многие равнинные индейцы поначалу отнеслись к телеграфу с большим подозрением, так как телеграфисты отгоняли любопытных краснокожих, пропуская по проводам ток. Индейцам объяснили, что это огромный зверь, который питается молниями, и кинфолки гару передали услышанный рассказ своим братьям Уктена и Вендиго. Не все этому поверили, но оборотни распознали в телеграфе незваное пришествие Вивер, готовое отравить и без того страдающие от европейцев земли. В итоге индейцы осознали, что телеграфная связь помогает врагам планировать военные операции, и начали срезать провода, а оборотни принялись выворачивать столбы и рвать провода, чтобы преградить Вивер путь через их землю. Вскоре им пришлось иметь дело с более серьёзным вторжением, когда стальные пути железной дороги пересекли охотничьи и погребальные земли, прошли сквозь горы и разрушили каэрны, ввергнув страну прямиком в холодную хватку Вивер.

Пришествие железной дороги

I've been working on the railroad, all the live-long day
I've been working on the railroad, just to pass the time away.
(Традиционная песня железнодорожников)

Нужда в быстром перемещении по стране вызвала рост дилижансового сообщения, перевозящего через континент почту и пассажиров из Сент-Луиса, Чикаго и других восточных городов. В течении двух лет быструю доставку почтовых отправлений обеспечивала «Пони-Экспресс», на смену которой в 1861 г. пришёл телеграф. В 1863 г. стартовал новый проект: трансконтинентальная железная дорога. К 1869 г. рельсы дотянулись до Запада. К 1883 г. железнодорожная сеть связала западное побережье Соединённых Штатов с Востоком, Югом и Севером.

Не только ковбои да индейцы: меньшинства на Западе

Вопреки картинке, которую рисует средний вестерн, не только белые мужчины христианского вероисповедания определяют жизнь на Западе. Точно так же они не являются большинством среди хомидов гару. Негры, китайцы, индейцы, евреи, мормоны, женщины в целом и другие «меньшинства» вносят заметный вклад в освоение земель и выживание на Диком Западе.

Китайские врачи практикуют акупунктуру и траволечение. И хотя их услугами пользуются в основном соотечественники, они предлагают одни из самых продвинутых методик лечения в калифорнийских городах и вдоль железной дороги. Спасаясь от преследований, на Запад бегут разнообразные религиозные общины. Среди них мормоны, осевшие в Юте, и иудеи, которые принесли с собой страсть к учёности, давшей Западу лучшее образование и большее многообразие.

Свободные негры (а позднее, беглые и получившие свободу рабы) составляют значительную часть пионеров и гомстедов, ищущих лучшей жизни и земли, которую можно назвать своей. Согласно испанской переписи, к 1800 г. потомки африканских негров составляли 18% от населения Калифорнии. Чернокожие солдаты 9-го и 10-го кавалерийских полков, за вьющиеся как у бизона волосы прозванные индейцами «буффало», служили в самых суровых областях фронтира и отлавливали десперадо, чтобы принести закон в страну беззакония. Бывший раб и прирождённый лидер Бенджамин Синглтон организовал Исход 1879 г., в котором свыше сорока тысяч чёрных поселенцев поднялось вверх по Миссисипи и заселило западные территории. Множество чернокожих стало ковбоями, что составило около четверти от общего числа этих суровых наездников.

Несмотря на все ограничения, которые общественные устои и закон налагали на выбор ремесла, женщины ничуть не уступают (а то и превосходят) мужчинам по количеству доступных профессий. Кучер Шарлотта Паркхёрст по прозвищу Чарли, переодевшись мужчиной, участвовала в выборах, что было исключительно мужской прерогативой. Энни Окли стала известна как меткий стрелок и звезда родео, доказав этим, что у женщины тоже может быть зоркий глаз, твёрдая рука и ловкий указательный палец. Помимо традиционных обязанностей жён, матерей, школьных учителей, салунных певичек и миссионеров, женщины вступают в ряды старателей, шахтёров,

врачей, скотоводов, предпринимателей и преступников. Среди индейцев пожилые женщины ценятся как советницы и хранительницы мудрости. Некоторые племена дают женщинам право на голос в делах племени и право на владение домами и стадами.

До появления железной дороги, чтобы добраться до Запада, путешественники неделями тряслись в дилижансах, пересекали Панамский перешеек, где легко было подхватить лихорадку, или месяцами огибали оконечность Южной Америки на корабле. Закон 1862 г. о тихоокеанской железной дороге разрешил строительство железнодорожных линий, передавая железнодорожникам по 6400 акров земли поочерёдно с каждой стороны участка путей длиной в милю. Строители тут же получали дополнительные деньги, продавая землю переселенцам.

Рабочие начали класть рельсы как с Востока, так и с Запада, намереваясь встретиться где-нибудь посередине. Работы продолжались несмотря на отклонения маршрута и потери рабочих рук в связи с призывом на фронты гражданской войны. В 1865 г. свыше двенадцати тысяч китайцев было привлечено к работам по укладке рельс. Звездочёты и Железные всадники последовали за своими кинфолками. Взрывчатка прокладывала путь через величавые секвойи, по отрогам гор, а иногда и сквозь скалы. В сплошном граните гор, слишком высоких для подъёма, были пробиты туннели длиной по 490 футов. Где склоны были не так круты, строители клали пути вверх и вперёд. Мосты-эстакады, некоторые по восемьсот футов длиной и сто двадцать футов высотой, соединяли края ущелий или берега рек. Мосты покоились на опорах, в которых застревали деревья, а образовавшиеся заторы иногда меняли направление рек. Мили и мили изготовленных вручную деревянных шпал легли вдоль великих пустынь и прерий, создав прямую дорогу из дерева и стали, которая протянулась до горизонта. Чтобы пересечь западные горы, были применены беспрецедентные инженерные навыки, и железная дорога поднималась на 3800 футов всего за 39 миль. По мере продвижения пути, вокруг вырастали городки, прозванные «адом на колёсах», например, Шайенн и Рено. Такие тлетворные поселения предлагали изголодавшимся по развлечениям рабочим салуны, опиумные ямы, бордели, танц-холлы и игорные дома, а также давали приют ворам, шулерам и проституткам, следовавшим за ними по пятам. Убийство, воровство и насилие стало нормой поведения. Среди распутства и лёгкой наживы нашли свой дом Костегрызы.

В мае 1869 г. Восток встретился с Западом на пике Промонтори. Последний костыль вошёл в шпалу, прозвенев под ударами молота, и трансконтинентальная железная дорога стала реальностью. То был похоронный звон по образу жизни равнинных индейцев. Даже каэрны Вендиго оказались под угрозой, а их кинфолки были обречены на голод, когда бизоны были истреблены профессиональными охотниками (которые снимали шкуру и оставляли гнить мясо) и пассажирами, которые стреляли по животным из окна поезда для развлечения. Вендиго пришлось склониться перед неизбежным и последовать за своим народом в резервации или уйти в горы, чтобы изредка совершать набеги на чужаков.

Временной период

Великие вопросы времени будут решаться не речами и резолюциями большинства, но железом и кровью.
(Бисмарк, сентябрь 1862 г.)

В отрыве от романтических представлений о благородных индейцах, храбрых кавалерийских офицерах, отважных пионерах, мрачных стрелках и обаятельных бандитах, реальная жизнь на протяжении шестидесятилетнего периода между 1830 и 1890 гг. рисует полотно непрекращающегося конфликта. В то время, как западная цивилизация пробивала себе путь через американский континент, старая цивилизация отчаянно — и безуспешно — боролась за выживание.

Преисполненный предвкушением новой жизни, одержимый несказанными богатствами, лежащими к западу от Миссисипи, снедаемый жаждой приключений или покинувший скученные восточные города поток поселенцев, гомстедов, предпринимателей и авантюристов пересёк континент и — принеся с собой «прогресс» — переделал всё на свой лад. Оборотни бежали рядом либо в качестве защитников кинфолков и людских стад, либо в качестве одиноких волков, ищущих место под солнцем. Гару принесли с собой чуждое мировоззрение и предрассудки, благодаря которым отношения с местными оборотнями стали враждебными. Вначале коренное население смотрело на пришельцев с невозмутимостью, но в конце концов поняло — к своему ужасу и гневу — какую угрозу они представляют. Уктена и Вендиго не спешили распахнуть объятья навстречу родне из Европы, но открытая война между оборотнями разгорелась, только когда отношение европейцев к Чистым землям стало слишком уж очевидным.

Плуг фермера, молоток строителя, ружьё охотника и солдата — всё меняло лик земли. «Приручение» дикой природы загнало индейцев в резервации или приговорило к исчезновению под безжалостными водами цивилизации, затопившими Запад. Хуже того, каэрны и амулеты гару оказались украдены, заброшены или уничтожены. Неконтролируемые силы Вирма и Вильда вырвались на свободу, а в Пенумбре разразился Шторм, который обрушил на Буйный Запад невиданный до сих пор хаос.

Породы перевёртышей

На Американском Западе обитает несколько пород перевёртышей, которые тихо сосуществуют с гару в условиях шаткого перемирия. На заре мира гару вели с ними кровавые бои за право называться избранным народом Геи. Волки-оборотни вышли победителями, но их триумф оставил глубокие шрамы на сердцах побеждённых, которые с тех пор не доверяют гару и неохотно идут на сотрудничество. Немалая часть перевёртышей устранилась от активного участия в жизни материального мира.

Когда европейские гару высадились на побережье Америки, разразилась вторая, более короткая, война Гнева, в которой полегло множество местных перевёртышей. Уктена, Кроатоан и Вендиго отказались помогать европейским собратьям, но вреда избежать не удалось.

Сказания о войнах Гнева, въевшиеся в память сынов Медведя, Койота, Ворона и Кота, препятствуют заключению союза между породами перевёртышей и гару. Для индейцев эти животные — могучие воплощения духовной реальности, которые необходимо чтить в качестве тотемов и посланцев незримого мира. Сами перевёртыши поддерживают родственные узы с индейцами и сторонятся гару. Даже Уктена и Вендиго не часто встречают гуралов, нувиша, кораксов и бастет: раны ещё не затянулись.

Индейцы тоже охотятся и используют шкуры и мясо, но делают это бережно и с уважением к полученным дарам. Но для европейцев избыток дикой природы значит возможность извлечь выгоду из продажи шкур (а иногда и мяса), что вновь ставит породы перевёртышей под удар: их кинфолки тысячами гибнут в силках и под пулями охотников.

Общество гару

Посланец смерти, Честь, зовёт
На поле боя вновь.
(Роберт Каннингэм-Грэм, «Песня кавалеристов»)

В общественном устройстве, верованиях и обычаях гару видно влияние как людей, так и волков, а также их собственного уникального мировоззрения. Создания Ярости и инстинкта, Гнозиса и интеллекта, они обладают истинно двойственной — и подчас несовместимой — природой, которая ставит их на границе между миром духов и материальной реальностью.

Превращение в оборотня

С начала времён оборотни выращивали стада людей и волков, отбирая лучших для размножения. В ходе Импергия — периода в седой древности, когда человечество держали в ежовых рукавицах — оборотни выбраковывали старых, слабых и больных, чтобы не дать людям бесконтрольно расселиться по Земле. Эта эпоха дала рождение феномену Делирия, всепоглощающему безумию, в которое впадают люди при виде оборотня в форме получеловека-полуволка.

Даже в эру Импергия большинство оборотней понимало, что без людей не будет и гару. У разных групп оборотней сформировались предпочтения к определённым типам людей и волков, а выборочное спаривание дало начало уникальным чертам, которые отличают одно племя от другого.

Только одно из десяти зачатий даёт жизнь оборотню, но и «обычные» дети передают кровь гару следующим поколениям. Такие родственники, называемые кинфолками (см. ниже), обычно невосприимчивы к Делирию и служат оборотням связью с сообществами людей и волков.

В Европе жизнь детей, которым суждено бежать под луной среди гару, мало отличается от жизни обычных сверстников. В основном они становятся одиночками или отщепенцами, переживают удивительные сны, сильнейшие эмоциональные всплески и другие признаки своей… инаковости. Часто родня и соседи считают, что они «себе на уме» и могут представлять опасность для окружающих. Будущие гару влачат существование на обочине общества и видят загадочные сны, непонятные, но чудовищно притягательные.

Хронология с 1827 по 1890 гг.

1827 г. — Форт-Ливенворт (штат Канзас) заложен для защиты путешествующих Орегонским путём и тропой Санта-Фе.

1830-е гг. — Штормоглот выпущен на волю.

1837 г. — Сэмюэл Морзе регистрирует патент на телеграф.

1838 г. — Войска Санта-Анны овладевают Аламо. Защитники предпочитают умереть, но не сдаться. Техас и Калифорния объявляют независимость от Мексики.

1838 г. — Просвещённое общество рыдающей луны открывает ложи в Калифорнии и Орегоне.

1840-е гг. — Теурги Уктена и Вендиго начинают ощущать умбральные возмущения.

1847 г. — Мормоны под предводительством Бригама Янга достигают Большого Солёного озера.

1848 г. — Соединённые Штаты объявляют войну Мексике. Под угрозой объявления войны Британия уступает Соединённым Штатам половину территории Орегон.

1848 г. — Договор Гвадалупе-Идальго передаёт Соединённым Штатам более миллиона квадратных миль территории, на которой целиком или частично располагаются будущие штаты — Калифорния, Нью-Мексико, Аризона, Юта, Невада и Колорадо. Вблизи лесопилки Саттера (штат Калифорния) находят золото.

1848 г. — Калифорнийская золотая лихорадка.

1850 г. — Калифорния входит в Союз как свободный штат. Нью-Мексико и Юта становятся территориями (без указания рабовладельческого статуса).

1853 г. — Провозглашена территория Вашингтон. Покупка Гадсдена передаёт США земли в Аризоне и Нью-Мексико. Леви-Стросс производит для шахтёров Калифорнии первую пару джинсовых брюк.

1854 г. — Вдоль тропы Санта-Фе свирепствует холера: некоторые племена индейцев болезнь выкосила почти целиком.

1858 г. — США и мормоны улаживают разногласия. Золото найдено в Колорадо. Дилижансовая компания Баттерфилда открывает первое почтовое и пассажирское сообщение между Миссури и западным побережьем.

1858 г. — В Неваде открыто месторождение Комсток. Орегон становится штатом.

1872 г. — Начинается Модокская война.

1872–1874 гг. — Профессиональные охотники на бизонов истребляют бизоньи стада, уничтожив свыше четырёх миллионов голов.

1874 г. — Окончательное поражение индейцев Великих равнин.

1875 г. — Смерть Кочиса.

1878 г. — Индейцы не-персе Вождя Джозефа следуют в резервацию. Колорадо становится штатом.

1880–1881 гг. — Деятельность «Пони-Экспресс». Золото найдено в Айдахо.

1881 г. — Начинается война Севера и Юга (гражданская война). Построен трансконтинентальный телеграф. Канзас становится штатом.

1882 г. — Гомстед Акт обещает поселенцам 160 акров общественной земли, на которой они «жили и обрабатывали данную землю в течение пяти лет». Вендиго поддерживают восстание сиу в Миннесоте.

1883 г. — Построена железная дорога «Нортерн Пасифик». К этому моменту Запад пересекает несколько железных дорог, включая «Сазерн Пасифик», «Техас Пасифик» и железную дорогу «Атчисон, Топека и Санта-Фе».

1883 г. — Начало проекта по объединению железнодорожной сети «Сентрал Пасифик» и «Юнион Пасифик». Кит Карсон побеждает навахо. Экспедиция против сиу и шайеннов.

1884 г. — Невада становится штатом. Монтана становится территорией. Кавалерия Соединённых Штатов нападает на мирную деревню шайеннов, убито две сотни мужчин, женщин и детей. Шайенны отплачивают тем же. Открытие Бозменского тракта.

1885 г. — Последний набег Джеронимо.

1885 г. — Окончание гражданской войны. Начинается Реконструкция побеждённого Юга, как и исход южан на Запад. Джон Уилкс Бут убивает Линкольна.

1886 г. — Джеронимо капитулирует.

1887 г. — Небраска становится штатом. Первый крупномасштабный перегон скота начинается в Техасе и оканчивается в Абилене (штат Канзас).

1888 г. — В Либерти (штат Миссури) шайка бывших конфедератов совершает первое за мирное время ограбление банка, дав начало банде Джеймса-Янгера. Красное Облако ведёт войну в Вайоминге. Красное Облако и Неистовый Конь изгоняют американцев с Бозменского тракта и окружающих фортов.

1888–1889 гг. — Войны с индейцами Великих равнин оканчиваются поражением краснокожих.

1889 г. — «Сентрал Пасифик» и «Юнион Пасифик» встречаются в Промонтори Поинт (штат Юта). Улисс С. Грант становится президентом.

1890 г. — Бюро переписи населения официально объявляет фронтир закрытым (определяя «фронтир» как любую местность с плотностью населения меньше двух поселенцев на квадратную милю. Таких мест не осталось). Резня двухсот сиу, включая женщин и детей, при Вундед-Ни (штат Южная Дакота) навсегда оканчивает Индейские войны.

Обитатели Чистых земель проходят иной путь, прежде чем станут гару. Они тоже нередко одиноки, тоже видят сны и страдают от физических и эмоциональных кризисов не меньше, чем европейцы. Но их семьи придают этим проявлениям намного больше значения и воспринимают их совершенно иначе. Там, где европеец видит сумасшествие, индеец видит оставленную духами отметину. До первого превращения многие Уктена и Вендиго охотно принимаются в ряды шаманов, знахарей и хранителей мудрости. Только самое глупое племя будет пренебрегать людь-

ми с таким потенциалом или обижать их. Индейцы уверены, что если «отмеченные» духами станут шаманами, это принесёт племени только пользу, а если они станут колдунами, то ссориться с ними не стоит. Таким образом, ещё не испытавший превращения гару получает особое отношение, чаще всего исполненное глубочайшего уважения и почёта.

Но пока щенок молод, оборотни приглядывают за ним издалека. Отмеченный явными знаками судьбы, как правило, переживает некоторый травматический опыт в возрасте десяти-шестнадцати (для людей) или одного-двух (для волков) лет. Будь это внезапная вспышка почти Ярости или частичная трансформация, нормальная жизнь для нового гару на этом оканчивается. Во многих случаях щенка изгоняют из стаи, если он был волком, а если он принадлежал европейскому обществу, подвергают остракизму и даже запирают в подвале или на чердаке. Индейцам обычно приходится пройти какое-либо испытание (чаще всего, поиск видения), чтобы доказать пригодность к работе с духами.

В этот момент вмешиваются гару. Если необходимо, ребёнка таинственным образом похищают и приводят в септ, где ему помогают завершить превращение и знакомят с основными обычаями племени. Щенок, ещё не до конца привыкший к тому, что он не просто человек или волк, должен пройти испытание (как правило, совместно с другим молодняком) не только внутренней силы и ума, но и новоприобретённых умений и дремлющих инстинктов. Если новичок выживает в ходе обряда посвящения — а выживают далеко не все — он выходит с осознанием того, что он избранник Геи, идеальный хищник, которому выпала честь сражаться в первых рядах против Вирма. С этого времени он считается настоящим гару — пусть и низкого Ранга — и полноправным членом септа и племени.

Породы

Прежде чем испытать первое превращение, оборотень растёт в семье людей или волков в окружении смертных братьев и сестёр. То, вырос ли оборотень среди людей в городе или в глуши как часть волчьей стаи, коренным образом влияет на его мировоззрение и жизнь в обществе гару.

Хомид. Рождённый в обществе людей гару сохраняет понимание цивилизованной жизни даже после превращения. Чтобы не путать с людьми, их называют хомидами. Они легко, пусть и не всегда непринуждённо, взаимодействуют с человеческим обществом. Обычно у хомидов более богатый словарный запас и лучшее понимание нюансов языка, чем у рождённых волками братьев. Их жизнь зачастую хранит отпечаток нравов и норм человеческого общества.

Значительная часть европейских гару, которые оседают в Новом Свете, передают своим детям мечты об экспансии и представления о расовом или культурном превосходстве — рудименты взрастившей их среды. Уктена и Вендиго, рождённые индейцами, точно так же наследуют воззрения аборигенов, что даёт основу неизбежному конфликту между коренными и пришлыми оборотнями.

Часто хомиды разрываются между стремлением сохранить девственные области Геи в неприкосновенности и человеческим желанием «улучшить» окружающую среду. Человеческая глупость приводит их в отчаяние, но они не могут закрывать глаза на истребление животных и вынуждены оправдываться за грехи человечества. Это портит их отношения с более прямолинейными люпусами.

Люпус. Обротни-люпусы начинают жизнь волками и поэтому обладают врождённым пониманием стайной жизни и своего места в ней. Чтобы не путать их с простыми волками, их называют люпусами. Вместо усвоения тонкостей человеческой цивилизации они учатся выслеживать добычу и выживать. Общество волков не терпит условностей и не знает человеческой морали и притворства. Люпусы полагаются на инстинкты и отточенные чувства, их не смущает естественное поведение, даже если такое поведение «нецивилизованно». Рождённые среди волков гару впитывают эти представления с молоком матери и проносят их через всю жизнь, даже после того, как раскроют свою истинную природу.

Люпусы обычно предпочитают не говорить, а действовать. Запах, поза и мимика сообщают им всю необходимую информацию о любом гару. Большинство не способно понять пристрастие хомидов к продолжительным обсуждениям, устаёт от повторений и едва сдерживается, чтобы не взять инициативу в свои руки и позволить «говорунам» плыть в фарватере. Когда люпусам приходится говорить, они до крайности прямолинейны и просты в выражениях. Они не настолько поднаторели в языках, как хомиды, и поэтому предпочитают простые слова. Волкорождённые не расцвечивают свою речь лестью или иронией и не утруждают себя смягчением жалоб и претензий. Они говорят именно то, что хотели сказать, так кратко и прямо, насколько возможно. Люпусы выражают свои желания, потребности, симпатии и антипатии максимально ясно и презирают тех, кто не поступает так же.

Несмотря на отвращение к человеческому языку и привычкам, люпусы наделены изрядным умом и хитростью. Они способны составлять изощрённые планы и использовать слабости противника. Родившись в стае, они не знают равных в использовании умений товарищей и в командной работе.

Долгое время люпусы были окружены почётом живущих по соседству людей. Почти все племена индейцев признают в волках духовных братьев. Те немногие, кто охотится на них, не имеют иного выбора, никогда не убивают слишком много, не трогают беременных и кормящих и всегда благодарят духов волков за полученные дары. Но теперь люпусы столкнулись с таким обращением, к которому не были готовы. Туземные гару из рыжих и серых волков оказались под натиском европейцев, вторгнувшихся на их территорию. Хуже того, фермеры и ковбои превращают охотничьи угодья в поля и луга. Разозлённые пропажей скота гомстеды объявляют награду за волчьи шкуры, ещё сильнее ухудшая некогда главенствующее положение люпусов и их волчьей родни.

Метис. Обычаи гару запрещают спаривание между оборотнями, но иногда табу нарушается в пылу страсти или в силу обстоятельств. Рождённые от беззаконного союза двух оборотней называются метисами. Обыкновенно метисы гибнут от рук

своих же родителей или влачат жалкое существование презираемых всеми отбросов, даже если их допускают в общество гару. Большинство оборотней полагает, что за грех родителей на метиса пало проклятие Геи. Правоту такой точки зрения подтверждают две отметины, лежащие на каждом щенке-метисе: уродство и бесплодие.

Все метисы рождаются с уродством. Обычно это хорошо заметная физическая деформация, например, косолапость или высохшая рука. Гару не любят уродства. Всякий оборотень — боец с Вирмом. А любые недостатки ослабляют воинов Геи, делают их уязвимыми в бою. Бывает, что врождённое уродство проявляется не столь заметно — в виде психических отклонений.

Некоторые настаивают, что бесплодие метисов — это хорошо, ведь оно не даёт гару передать уродство следующим поколениям. Но всё-таки большинство оборотней понимает, что любой родившийся гару пополняет ряды воинов. Стерильные оборотни сокращают число будущих поколений.

Несмотря на то, что метисы рождаются в обществе гару, а не людей, они редко получают равные права, если не пробьют себе дорогу к месту под солнцем. Благодаря способности с лёгкостью перекидываться в Кринос они становятся лютыми воинами, которые победами над Врагом завоёвывают себе скупое уважение и положение в племени.

Некоторые гару заметили, что число метисов начало расти. Ещё недавно можно было не встретить ни одного метиса за всю жизнь, а теперь они появляются с завидной периодичностью. Звездочёты, например, видят в этом знак того, что гару позабыли свой долг и закон. Даже среди чистокровных метисы стали появляться в угрожающем количестве: так дух времени отразился в брачных повадках оборотней.

Несмотря на то, что их не держат за равных, оставленные жить метисы редко покидают единственную семью, которая у них есть. Люди и волки не испытывают жалости к физически или психически неполноценным. Людям противны физические отклонения, волки, как правило, дефективных щенят убивают. Часто бывает так, что обладающего недюжинным интеллектом человека считают тупицей из-за горба, сухих конечностей или заячьей губы. В виду всеобщей нетерпимости почти все метисы остаются среди гару, где они могут доказать племени свою полезность хотя бы в бою.

Каэрны

Побеседуй с землею, и наставит тебя.
(Книга Иова, 12:8)

Из земной мантии бьют ключи мистической энергии, там сила Геи лучится из Умбры. Такие места посвящены Гее, в них гару устраивают святилища. Каэрны, как их называют, могут выглядеть очень по-разному. Причудливые нагромождения камней, горные вершины, горячие источники и гейзеры, рощи секвой и подземные пе-

щеры — таковы они на Западе. Время от времени энергия исходит из менее примечательных местечек, таких как пустыня или одинокая горка посреди двенадцати таких же. Важно не то, где находится каэрн, а то, какая сила в нём заключена.

С помощью энергии священного места оборотни призывают могучих духов или путешествуют на огромные расстояния к другим каэрнам. Зная как, можно связать каэрны в паутину энергии, чтобы пленить и удержать порождения нечеловеческой злобы.

Каэрны находятся в центре жизни оборотней, занимая такое же место, как гомстеды и логова для кинфолков из людей и волков. Из его энергии гару черпают свою спиритуальную силу (называемую Гнозисом). Поэтому защита каэрна от внешних угроз составляет одну из их первейших обязанностей оборотня. Некоторые гару на постоянной основе живут внутри или поблизости каэрна, который находится под их защитой. Однако все оборотни время от времени наведываются в ближайший каэрн, как бы далеко он не находился, чтобы восстановить Гнозис и обновить клятвы перед Геей. В каэрнах проводят встречи, совершают обряды и хоронят павших героев. Пожилые оборотни чаще всего предпочитают умереть в объятьях каэрна, возвратив тела Земле, а души связав со священными угодьями Геи. Физическое и душевное здоровье гару зависит от возможности приобщиться энергиям Матери-Земли, поэтому те несчастные, кому в этом отказано, нередко заболевают или сходят с ума.

Оборотни посвящают каэрны определённым духам, как правило, племенному тотему. Духи помогают защищать каэрн от вторжений из Умбры и материального мира. С помощью тайных обрядов, известных старейшинам, можно открыть проход в домен тотема.

Большинство племён содержит каэрны только для себя, но есть и несколько общежитных. В каэрн, принадлежащий определённому племени, чужаков просто не пускают. На Буйном Западе остро встаёт проблема прав собственности и неприкосновенности каэрнов, поскольку места силы коренных оборотней оказываются узурпированы пришельцами. У данной проблемы по меньшей мере две стороны. Гару, которые оставили родные каэрны Востока ради неизведанного Запада, вынуждены искать место для восстановления убывающего Гнозиса, даже если приходится посягать на чужую собственность. Но Уктена и Вендиго столетиями сплетали из каэрнов искусную сеть. Нашествие чужаков нарушает равновесие. Иногда это приводит к таким чудовищным результатам как войны за право обладания каэрном. Хуже того, гару-индейцам, которые последовали за кинфолками в изгнание за Миссисипи, тоже нужны каэрны, что приводит к столкновениям с соплеменниками.

Не только оборотни существуют за счёт мистических энергий Земли. Местные феи, в частности нуннехи, собираются вокруг каэрнов. Их влечёт магия (которую они называют гламуром) таких мест. Маги тоже ищут места, где можно собрать силу (или квинтэссенцию). Довольно часто волшебники вторгаются в каэрны, рассчитывая, что там можно свободно поживиться. В силу того, что часть каэрнов оказывается заброшена хранителями, отправившимися в изгнание или неспособными сохранить их перед лицом западного нашествия, такие случаи лишь учащаются. Печально, но

многие оборотни-индейцы настолько возмущены жадностью европейской родни, что умышленно закрывают каэрны перед уходом, лишь бы они не достались чужакам. Пришельцы остаются ни с чем, но каэрны выпадают из сети, которая удерживает опасных духов.

Иногда рядом или прямо на каэрне возводят города или прокладывают по нему рельсы в поисках кратчайшего пути. Это губительно для большинства мест силы, но некоторые сохраняют свои энергии. Обычно на городские каэрны предъявляют права Железные всадники или Костегрызы — племена, которые чувствуют себя среди людей наиболее комфортно. Как правило, в таких оазисах люди чувствуют себя неуютно (часто без видимых причин) и поэтому обходят их стороной. Часто считается, что там обитают привидения. Также изредка бывает, что городские каэрны попадаются в среде наиболее оседлых кинфолков Уктена. Чаще всего они располагаются в *киве* (индейской парной), которые предназначены для использования «посланниками духов».

Служители Вирма устраивают собственные каэрны. Такие выгребные ямы для духовных отбросов подробнее освещены далее в этой главе в секции о Вирме.

Литания

Оборотни не связаны человеческими законами, зато придерживаются собственного кодекса поведения, прошедшего сквозь тысячелетия. Древние предписания, направляющие жизнь любого гару, составляют песнь песней, которая лежит в центре взаимоотношений между Геей и её избранным воинством. Литания больше, чем перечень законов, в ней содержится, что́ значит быть гару.

Да не возляжет гару с гару

Потомство двух гару страдает от телесных или психических недостатков. Литания запрещает такие союзы. Оборотни — результат пересечения естественного и сверхъестественного миров, и только через соединение гару и человека (или волка) их раса может существовать. Любой физический или ментальный недостаток ослабляет оборотня. Для гару, не быть воплощением здоровья Геи не просто преступление, а предательство Вильда.

На деле. Нарушение этого закона — одно из тягчайших прегрешений, но метисы всё же существуют. Всё ещё редкие, проявления запретной любви участились в виду волнений девятнадцатого столетия, потрясших основания общества гару. Многие видят в этом очевидное знамение того, что воины Геи утратили силу и решимость. По их мнению, родителей метиса следует сторониться, хотя на самом ребёнке нет вины за недолжное появление на свет. Менее терпимые гару полагают, что метисов следует уничтожать вместе с родителями, пока они не совратили окружающих на отступление от законов Геи.

Сражайся с Вирмом повсюду и всегда

Гару рождены, чтобы защищать Гею от Вирма, и это составляет основу их психологии. Сказания и баллады о сражениях между героями древности и чудовищными детьми Вирма напоминают оборотням о своём предназначении. Едва ли кто-нибудь из воинов Геи станет отрицать необходимость исполнения этой заповеди.

На деле. Территориальные разногласия отвлекают от главной цели даже Уктена и Вендиго. Появление в Америке оборотней Европы и Азии только усугубило борьбу за каэрны и владения. Слишком часто гару растрачивают больше сил, решая, кто лучше подходит для битвы с Вирмом, чем на самом деле сражаясь с ним. У племён гару даже нет единого мнения о том, как следует бороться с врагом. Там, где Красные когти выступают за уничтожение несущих скверну людей, Железные всадники пытаются сдержать Вирма с помощью железнодорожных и телеграфных линий Вивер.

Чти чужие земли

Точно так же, как волки метят территорию своим запахом, так и септы оборотней помечают свои протектораты запахом и выцарапанными символами. Гару, который хочет войти на чужую территорию, должен объявить о себе с помощью приветственного воя.

На деле. До прихода европейцев Уктена и Вендиго в большинстве своём уважали чужую территорию: в той же степени, что и кинфолки из индейских племён признавали охотничьи угодья соседей. Но когда Фианна, Потомки Фенриса и другие пришельцы прибыли в Новый Свет, земельные споры резко участились. Нередко символы племён оставались незамеченными или неопознанными. Иногда пришельцы намерено не обращали внимания на метки, чем наносили местным племенам страшное оскорбление. Даже когда европейцы придерживались Литании и объявляли о своём присутствии, местные не всегда понимали их, несмотря на общий для всех гару язык. Многовековая изоляция Уктена и Вендиго привела к небольшому, но заметному языковому смещению. Их версия языка гару кое в чём отличается от того, как говорят или воют европейские племена. Хотя чувства и смыслы, заложенные в вой, определить несложно, рычание и определённые позы, составляющие часть языка оборотней, очень легко понять превратно. Некоторые воинственно настроенные европейцы специально мочатся поверх чужих племенных меток, чтобы оспорить права на территорию. А так как многие коренные гару путешествуют вместе с кочевыми племенами индейцев по обширным территориям, претензии на землю зачастую остаются незамеченными, пока не станет слишком поздно, и тогда вокруг «необитаемых» земель разгораются яростные споры.

Пощади того, кто сражался с честью

Этот принцип был включён в Литанию силами Детей Геи и Фианна, чтобы не терять жизни гару в междоусобицах и дуэлях, а также позволить побеждённому с честью уступить достойному противнику. Сдавшийся оборотень подставляет горло, ложится на землю или иным образом демонстрирует покорность оппоненту. Это не

приводит к потере Почёта, зато победитель обычно получает его и за победу, и за сохранение жизни проигравшего.

На деле. Эта часть Литании сильнее прочих смущает гару как Старого, так и Нового Света. Не все европейцы придерживаются её. Такие племена, как Потомство Фенриса и Серебряные клыки, слишком горды, чтобы сдаваться, и презирают тех соплеменников, которые всё-таки признают поражение. Они считают, что дуэли и межплеменные войны необходимы для очищения племени от слабых. Другие оборотни, например, Теневые владыки смеются над идеей о «честной» битве, ибо Вирм не знает чести, как и многие из племён.

Культурные различия между европейскими и американскими оборотнями изрядно подточили саму идею о «достойной капитуляции». Как Уктена, так и Вендиго признают иной, без убийства, способ ведения войны — подсчёт *ку*. Под влиянием кинфолков-индейцев коренные племена считают, что небольшой шлепок по противнику доказывает личную отвагу и заставляет опозоренного врага покинуть поле боя. (Разумеется, прислужникам Вирма такую милость не оказывают.) Европейские гару не понимают значения подобных действий и считают их бессмыслицей или безумием.

В большинстве индейских культур сдача в плен — верный шаг к рабству, увечьям, пыткам и медленной мучительной смерти. Поэтому родственные индейцам оборотни предпочитают погибнуть в бою. Когда европеец сдаётся, ему могут всего лишь срезать прядь волос, а могут отвести в каэрн Вендиго и разорвать там на части всем септом. А индейская практика замещать пленниками павших товарищей вызывает у выходцев из Европы крайнее недоумение. Пройдёт много лет, прежде чем культурное взаимопроникновение сделает этот принцип понятным обеим сторонам.

Подчиняйся старшим

И волки, и люди понимают необходимость иерархии и социального положения. Гару принадлежат обоим обществам, а потому придерживаются (особенно люпусы) «стайной и племенной иерархии». Вдобавок, многие Серебряный клыки и Теневые владыки в силу своих аристократических взглядов выступают за жёсткое деление гару на Ранги и сословия. Представления, что благородные, опытные, мудрые и храбрые заслуживают почтительного повиновения, в девятнадцатом веке нельзя назвать уникальными. Гару превратили их в сложную систему Почёта и Рангов, согласно которой необходимо подчиняться обоснованным требованиям старших.

На деле. Несмотря на то, что этого положения так или иначе придерживаются все племена, их трактовки принципа разнятся. У Вендиго и Уктена необходимость уважать старейшин племени, хранителей мудрости и признанных воителей не вызывает сомнения. Американские индейцы и волки одинаково понимают необходимость подчиняться вожакам и следовать советам ветеранов. Но в умах многих гару Европы представления об иерархии власти и привилегированных сословиях оказались ниспровергнуты. Захлестнувшие Европу восемнадцатого столетия революционные волны и стоявший у колыбели американской нации эгалитаризм размыли осно-

вания существующего порядка. Европейцы зачастую пытаются вырваться из удушающих оков социального строя, переехав на Запад. Сопровождающие их оборотни тоже сомневаются в необходимости преклоняться перед старшими и более закалёнными членами племени. Им кажется, что для освоения новых земель требуется незашоренное восприятие и свободное от старых традиций и схем мышление.

Первый кусок добычи — старшим

Будь то настоящее мясо для пропитания стаи или военная добыча, эта часть Литании предполагает, что оборотни с более высоким Почётом и Рангом заслуживают лучшей части добытых фетишей или дичи. Некоторые гару, в особенности старейшины, Серебряные клыки и Теневые владыки, доходят до того, что предъявляют права вообще на все лучшие трофеи и добычу.

На деле. Среди волков, альфы неизменно получают первые куски мяса в виду того, что они дают потомство и обеспечивают продолжение вида. Красные когти — среди которых встречаются только люпусы — придерживаются этого принципа неотступно. Большинство европейских оборотней скрепя сердце соглашаются с этим положением, но многие всё-таки настаивают, что добычей следует делиться хотя бы иногда. Потомки Фенриса хранят скандинавский обычай, согласно которому вождь получает все сокровища и лучшую пищу. Тем не менее, вождь обычно проявляет своё великодушие и награждает достойных воинов и советников. Скупые и прижимистые вожди надолго у власти не задерживаются. Охотник Уктена или Вендиго, добывший зверя, получает его сердце и избранные части туши. Точно так же воин оставляет себе военные трофеи. Можно подарить их вождю в знак почтения и заслужить таким образом доброе имя. Старейшины Детей Геи нередко хранят могущественные фетиши племени и выдают их воинам в случае необходимости.

Не вкушай плоти человеческой

Данный принцип датируется концом Импергия и основывается на наблюдениях Звездочётов и других философов гару, согласно которым употребление человеческой плоти может привести к попаданию в тенета Вирма. Вдобавок, охота на такую слабую добычу ослабляет самого хищника, который забывает, как добывать более норовистую дичь. В отличии от животных, люди часто отравляют свои тела табаком, опием и спиртом, что делает их плоть вредной для употребления.

На деле. Для гару каннибализм — скорее исключение, чем правило… но исключения случаются. Импергий так и не закончился для Красных когтей: большинство всё ещё считает людей относительно пригодными в пищу. Некоторые Вендиго подражают тотему племени и пожирают сердца отважных и благородных противников — животных или людей — чтобы перенять их добродетели. С их точки зрения, определённые виды каннибализма служат выражением почтения. С другой стороны, Уктена редко позволяют себе употребление человеческой плоти, находя саму мысль об этом отвратительной. Пока каннибал не оставляет следов, Потомки Фенриса склонны смотреть на такие нарушения сквозь пальцы, считая их издержками боевой

ярости. В обстоятельствах крайней нужды, когда выживание зависит от употребления человеческой плоти, большинство оборотней смирится с необходимостью — а впоследствии будет искать очищения за свой проступок.

Не презирай стоящих ниже тебя, ибо все от Геи

У гару есть здоровая доля индивидуализма (результат наполовину человеческой природы), но волчья кровь наделяет их сильным чувством «стаи». Они понимают, что вожаку необходимы последователи, а защитнику — оберегаемые. В заведённом Гее порядке у всех существ своя роль, и многие «низшие» виды (т. е. не гару) опекают ещё более слабых. Как альфа-волки не презирают подчинённых, так и оборотни должны признавать заслуги каждого и воздерживаться от властных замашек.

На деле. Большинство гару от всей души одобряет этот принцип, как воплощение их роли защитника, хотя и понимает, что отступления от него неизбежны, особенно, когда дело касается убийства младшего в приступе ярости. Оборотни, неотступно следующие рыцарским идеалам этой заповеди, могут получить Почёт. Серебряные клыки, Дети Геи и Звездочёты (из европейцев) — основные поборники этого установления. Красные когти, Вендиго и Уктена придерживаются завета в той или иной степени, хотя Когти с лёгкостью «забывают» его, когда дело касается людишек-узурпаторов. Потомство Фенриса и Теневые владыки скорее посмеются над такой идеей: уважение следует заслужить. Презираемые почти всеми Костегрызы открыто смеются при упоминании этой часть Литании. В целом, гару Европы склонны смотреть на своих индейских родичей свысока, в то же время лицемерно восторгаясь идеей «благородного дикаря».

Не поднимай Вуали

Эту часть Литании чтят и насаждают особенно строго. Она запрещает оборотням раскрывать своё существование перепуганным людям или служителям Вирма. Одной мысли о людях, истребляющих гару серебряными пулями, хватает, чтобы заставить оборотней охотиться по ночам и тщательно заметать следы. Самое действенное средство маскировки — Делирий; тот, кто им пренебрегает, редко заслуживает оправдания. Умышленно нарушивший табу находит смерть от когтей товарищей по стае или септу — эта же участь ждёт и всех смертных свидетелей.

На деле. Чтобы скрыть случайные нарушения этого завета, как правило, хватает Делирия, но если он откажет, разгорается масштабная охота на ведьм. Воспоминания об Инквизиции ещё свежи в умах европейских гару, поэтому мало кто из них дерзает раскрыться перед человеком. Гальярды Фианна увековечили несколько трагических историй, в которых оборотень открывается смертному приятелю, но разгневанная стая или септ убивает обоих. Сказания и песни призваны остудить пылкие головы романтиков. Вендиго и Уктена, которые вписываются в общество кинфолков, время от времени исполняют обязанности шаманов. Таким образом, прорехи в Вуали получают некоторое оправдание в качестве могущественной магии духов. Однако подобные случаи чрезвычайно редки и происходят только в исключитель-

ных обстоятельствах.

Не становись обузой для народа

Благополучие племени выше благополучия отдельного оборотня — вот на чём зиждется эта часть Литании. В стародавние времена дряхлого или немощного гару разрывали на части его же товарищи, чтобы освободить дорогу молодым и сильным. Благодаря этому слабые оборотни не могли поставить остальных под угрозу своей медлительностью или неспособностью исполнять обязанности, а стая экономила ресурсы в тяжёлые времена. Заклания старейшины в жертву Гее (какие практиковали некоторые Чёрные фурии) или смерть в имитации битвы устраивались, чтобы почтить гару, не дав ему одряхлеть и стать беспомощным.

На деле. Хотя ещё находятся сторонники ритуального жертвоприношения, большинство современных гару полагает, что немощные должны покончить с собой. Решившихся на самоубийство окружают почётом, как павших в битве с достойным противником. Красные когти не понимают, зачем специально выделять этот принцип: благодаря тесной связи с кинфолками-волками он присущ им от рождения. Кочевые по природе Вендиго оставляют умирать стариков и немощных, которые не могут идти со всеми. Потомки Фенриса предпочитают погибнуть в безнадёжной битве, но не опозорить себя презренной кончиной. Зато Уктена ухаживают за престарелыми и больными, чтобы отплатить за собственное вскармливание во младенчестве и сохранить мудрость поколений. Часть европейцев приходит к этой же мысли: гару становится слишком мало, чтобы бесцельно разбрасываться мудростью и опытом только потому, что старейшина больше не способен превращаться или ходить без трости.

Можешь бросить вожаку вызов во время мира

Вопреки стайной психологии, оборотни понимают, что смена обстоятельств может потребовать смены вожака. Пока стае или септу никто не угрожает и не требуется сплотить ряды, вожаку могут бросить вызов. Победитель получает власть — по крайней мере до тех пор, пока не найдётся новый претендент. Вызов может заключаться в испытании силы, ума или социальных навыков; проигравший обязан подчиниться и следовать решениям победителя.

На деле. Большинство вожаков не спешит расставаться с властью. В некоторых племенах, например у Железных всадников и Детей Геи, лидер определяется под конкретную задачу по довольно разработанной методике. Вдобавок, с недавним взлётом демократических и других представительских форм правления некоторые гару приобщились к выборной власти. Индейские оборотни смотрят на вещи немного иначе. Верховные вожди Вендиго и Уктена, как правило, просто назначают вожаками тех, кто доказал собственную храбрость, находчивость и способность достигать поставленных целей. До тех пор, пока они продолжают приносить пользу, такие вожаки фактически застрахованы от вызова. У Красных когтей чаще всего есть ярко выраженные альфы, которые спустят шкуру с любого смельчака, рискнувшего

оспорить их авторитет.

Не бросай вожаку вызов во время войны

На войне жизненно необходимо действовать как единое целое. Если тварь Вирма не по зубам отдельному гару, её сможет победить только слаженная стая оборотней. В такое время никому не то что не позволено не подчиниться приказу, но даже поставить его под сомнение. Поражение и победа, выживание стаи и её гибель целиком зависят от выполнения приказа. Гару, который не подчинился старшему во время битвы, уничтожается по её окончанию.

На деле. С этим принципом согласны почти все гару. Однако если вожак проявляет полную некомпетентность, следы скверны Вирмы или признаки колдовского понуждения, можно ослушаться приказа без страха наказания, особенно если в результате стая или септ избежит уничтожения. Филодокс, который будет судить такого нарушителя, может простить «преступление», но такое деяние не принесёт Почёта, каким бы героическим и самоотверженным оно ни было. Некоторые племена, такие как Теневые владыки и Костегрызы, злоупотребляют заветом, дескать, они всегда готовы воевать и поэтому бросать вызов их вожакам запрещено.

Не навреди каэрну

Выживание всего рода гару зависит от неприкосновенности каэрнов, которые наполняют оборотней силой Геи. Ни единому гару в здравом уме не придёт в голову привести в каэрн врага. Даже если оборотень нарушит принцип по неосторожности, его ждёт жестокое наказание, так как из-за его безрассудства под угрозой оказалось священное место Геи.

На деле. Эта часть Литании выглядит незыблемой, но множество гару легкомысленно преступает её снова и снова. Пока оборотни Америки колесят по прериям со своими кинфолками, их родня из Старого Света занимает каэрны, которыми индейцы по праву владели на протяжении веков. Часть захватчиков, которые обещают «защищать» каэрн лучше, не может этого сделать, либо оскорбив местный тотем, либо бросив место силы и двинувшись дальше. Особенно грубыми нарушениями земельных прав отличаются Железные всадники, которые грезят поддержкой трансконтинентальных железных дорог и включением Вивер в войну против Вирма. Объясняется ли такое поведение желанием пристроить каэрн в «лучшие руки» или же порочными проявлениями Алчности Вирма, факт остаётся фактом: всё больше и больше каэрнов остаётся без защиты изгнанных обитателей.

Правосудие

Правда — служанка правосудия, свобода — его дитя, мир — его верный товарищ, безопасность идёт за ним следом, победа там, где и оно…

(Сидней Смит)

Литания закладывает основы правосудия, и почти все гару следуют её заветам бóльшую часть времени. Старейшины выносят провинившемуся молодняку строгое предупреждение. Серьёзные нарушения приводят либо к суду по «закону когтей и клыков», когда стая или септ на деле выказывают своё неудовольствие, либо к разбирательству дела филодоксом.

Филодоксы рассматривают любые проступки от нарушения законов Литании до обычных разногласий между несколькими гару. Дуэли, ритуальные схватки и состязания остаются излюбленным способом решения конфликтов. Когда дело касается серьёзных преступлений, правосудие, как правило, не мешкает.

Исполнение наказаний и разрешение жалоб разнятся от племени к племени, но в любом случае мало похожи на уголовно-процессуальные тонкости, которые так нравятся людям. Воинственные Потомки Фенриса решают большинство разногласий в поединках: когда преступник нарушил Литанию, против него выходит бóльшая часть воинов племени, чтобы обеспечить ему заслуженное наказание.

Фианна пользуются не только поединками, но и другими испытаниями. Костегрызы не столь привязаны к церемониям и часто вершат правосудие, исходя из требований момента. Железные всадники устраивают судебные разбирательства на манер людей. Дети Геи и Звездочёты полагаются на медитацию. На суде Серебряных клыков множество излишних формальностей, а Безмолвные странники не теряют лишнего времени в исполнении правосудия. Чтобы доказать свою невиновность или очиститься от вины, подозреваемым в нарушении закона Уктена и Вендиго часто требуется пройти чудовищные ордалии. Вероятно, самые устрашающие судьи получаются из Теневых владык, у которых самые радикальные способы выявления виновных и исполнения наказаний. Более того, лагерь филодоксов Теневых владык, известный как Страшные судьи, колесит по Буйному Западу и несёт законное наказание преступникам из любого племени.

Бегство от суда считается доказательством вины, поэтому старейшины часто отправляют молодых оборотней на поимку виновных «живыми или мёртвыми». Награда в виде фетишей или знания (а в случае Железных всадников, денег) побуждает некоторых гару избрать охоту за головами в качестве основного занятия. Бродячие вершители правосудия Геи приобретают мифические черты и входят в растущий сонм легенд о «вольных стрелках».

Власть и иерархия

Стадо идёт за тем, кто впереди его.
(Шиллер, «Смерть Валленштейна»)

Иерархичность и социальное деление составляет неотъемлемую часть психологии оборотней. Как и у волков, у гару чувство единства сочетается с пониманием своего положения в стае, септе и племени. В каждой из этих групп вскоре выстраи-

вается иерархия, во главе которой стоит оборотень-альфа.

Но племена часто пользуются другими (иногда весьма дикими) способами определения вожака. Некоторые, такие как Потомки Фенриса, предпочитают добывать положение в бою, другие же отдают власть благородным по «праву свыше» (Серебряные когти) или воздают почести мудрецам и мыслителям (Уктена). В большинстве своём, для определения достойного вожака гару используют систему Почёта, которая направляет агрессию в приемлемое русло и удостоверяет, что лидеры следуют Литании и обладают способностями к управлению. В группе есть и низовые должности, которые дают подчинённым раскрыть свои таланты, а не просто следовать за вожаком. Наполовину волки, многие гару с удовольствием принимают эти низовые роли, ибо они обеспечивают выживание группы и дают возможность снискать уважение за мудрость, благородство, проницательность и ум.

Власть не остаётся в одних руках навсегда. Во время войны запрещено оспаривать лидерство, но в мирное время таких ограничений не существует. Оборотни могут бросить вызов вожаку не только на бойцовской арене, но и множеством других путей. Когда момент требует дипломатической хватки, гару-политик может успешно оспорить право на власть вожака-аруна. Впоследствии, когда выживание септа будет зависеть от знания Умбры, хитроумный теург может выступить вперёд и доказать, что он справится с управлением лучше обходительного филодокса. В теории, социальное устройство оборотней ставит во главе группы наиболее приспособленного к выполнению отдельно взятой задачи.

Это у гару в крови. Мало кто жалуется на иерархию власти или Ранговость общества. Литания также навязывает почтение к старшим. Лишь немногие племена не являются убеждёнными сторонниками социальной пирамиды. Например, Звездочётов и Безмолвных странников больше волнует личное просветление, а не положение в обществе. А Железные всадники восприняли эгалитарные представления, которые набирают популярность по всему миру и, в частности, в Америке. Для Костегрызов вертикаль власти — злая шутка: Ранг ничего не значит для тех, кто обитает «на дне».

Политическая борьба

Испокон веков оборотни верны одному простому правилу: власть достаётся наиболее приспособленному к текущей ситуации, а остальные беспрекословно следуют его решениям. Политические дрязги, свойственные людям, сородичам и другим сложно организованным группам, почти неизвестны оборотням (за исключением Теневых владык, которым интриги всегда были по душе). По большей части, гару отвечают на внешние и внутренние вызовы прямолинейно и без особых раздумий.

Впрочем, культурные разногласия между оборотнями Европы и Америки заставили их выйти на политическую арену. Фианна, Потомки Фенриса, Серебряные клыки и другие борются за право владеть землёй к западу от Миссисипи не только друг с другом, но и с местными Уктена и Вендиго. По странному стечению обстоятельств молодняк племени выступает против своих старейшин. Удивительно, но пока надменные старейшины Европы захватывают земли и каэрны, изгоняя индейцев дальше на запад, в бесплодные пустоши, юные оборотни сомневаются не только в их праве поступать так, но и есть ли в подобных деяниях доблесть.

В то же время, вожди чистокровных (особенно среди Уктена) призывают к выдержке и терпению, ищут мира и согласия с пришельцами, пока горячая молодёжь ходит на европейцев в набеги, будто подначивая их на ответные меры. И там, и там атмосфера на советах стала напряжённой, молодняк уже не внимает старшим, но высказывает всё, что думает, и иногда срывает сходы. Часть смиряется после наказания за непочтительное поведение, другие просто становятся ещё радикальнее, даже если не смеют возвысить голоса в открытую.

Смогут ли гару выдержать политические дрязги, пока остаётся под вопросом. Но кое-где уже формируются межплеменные стаи, в которых щенки чистокровных встают плечом к плечу с европейскими. И хотя некоторые септы презрительно зовут такие стаи «гнусностью» и «авантюрой», факт остаётся фактом: ни одно племя не может в одиночку выйти ни против Штормоглота, ни против Штормовой Умбры.

Старшинство

Стремление доминировать столь же естественно для гару, как и для волков. Когда встречаются два оборотня разных Рангов или Почёта, всегда видно, кто главнее. Иногда щенки могут бросить вызов старшим, чтобы проявить себя, но обычаи

не обязывают (а часто и запрещают) взрослых гару принять его, ибо они сильнее и не могут не победить. В таких случаях борьбы за первенство не происходит. Но когда оборотни примерно равного положения претендуют на старшинство, необходимо определить сильнейшего. Иерархия гару зиждется на чётком разделении на ведущих и ведомых, поэтому были разработаны продуманные методики определения наиболее подходящего на роль вожака оборотня. В большинстве случаев хватает одного из трёх основных способов: противоборство воли, поединок или игра.

Противоборство воли состоит в том, чтобы вынудить противника отвести взгляд. Это не просто игра в гляделки, нужно собрать всю свою волю, самоуважение, силу духа и удаль, чтобы соперник дрогнул. Настолько эти состязания насыщены, что некоторые оборотни поддаются внутренней Ярости и впадают в безумие.

Поединок подразумевает схватку. Это основной способ выяснения старшинства во время войны, но с его помощью решают и другие вопросы, касающиеся старшинства. Победитель становится вожаком. Поединок ведётся не до смерти, но бывают и несчастные случаи: в некоторых племенах чаще, чем в других. Излюбленные формы поединка разнятся от племени к племени и от стаи к стае. Красные когти предпочитают клыки и когти, а Фианна и Потомки Фенриса нередко используют клейвы. В последнее время среди европейских гару возникла мода на «разборки» с использованием пистолетов. Свинец не губителен для оборотней, поэтому для них такие дуэли не так опасны, как для людей. Уктена и Вендиго обычно вступают в рукопашную борьбу либо в Криносе, либо в Хомиде, а Звездочёты участвуют в чрезвычайно ритуализированных поединках кайлиньдо.

В играх испытываются интеллект, сообразительность и хитрость, поэтому их предпочитают менее агрессивные племена: Уктена, Железные всадники, Дети Геи и Костегрызы (хотя последние любят хорошую потасовку не меньше других). Известны случаи, когда Железные всадники и Костегрызы решали вопросы главенства за покерным столом, сочетая игру и противоборство воли в состязании хитрости и решительности. Уктена находят удовольствие в более утончённых соревнованиях, поэтому иногда лидера выбирают на конкурсе сказителей или танцоров.

Как только становится очевидно, кто победил, проигравший должен покориться. Подставить горло или живот, упасть на землю, помочиться и показать ягодицы — вот основные способы признать поражение, но менее волкоподобные племена, такие как Железные всадники, могут удовлетвориться и криком: «пощады». Если проигравший упрямится, победитель вправе напасть на наглеца, как правило, при поддержке своей оскорблённой стаи.

Язык

Всякий язык — это храм, воздвигнутый вокруг души говорящих на нём.

(Оливер Уэнделл Холмс, «Профессор за чайным столом»)

Гару разговаривают на уникальном языке, который сформировался ещё до разделения на племена. Фианна претендуют на лавры его изобретателей, но это опровергается тем, что на нём говорят все оборотни, вне зависимости от места рождения. Молодые оборотни изучают его вскоре после обряда посвящения, что позволяет им полнее участвовать в социальной жизни племени. Одна из особенностей языка гару — огромное количество слов для обоняния и слуха, которые настолько же важны, как и зрение. Хотя любой оборотень может общаться с волками в форме Хиспо или Люпус (врождённая способность), языку гару необходимо учиться.

Как и любому языку, наречию оборотней свойственно изменяться с течением времени, а его вербальная составляющая подвержена влиянию национальных акцентов и лексики. Диалекты и жаргонизмы также имеют место быть, поэтому гару из разных племён или отдалённых местностей могут неверно понять друг друга. По счастью, слова составляют только часть языка. В виду волчьей природы гару, позы и жесты настолько же важны для их языка, как и речь. Даже во время вербального общения нюансы речи зависят от интонации, а самый важный элемент — который выделяет его среди других языков — приходит прямиком из волчьей природы гару: это вой.

Вой

Голос, украшающий землю!
Голос с небес,
Голос грома,
Из чёрных туч
Вновь и вновь звучит
Голос, украшающий землю.
(Песня навахо)

Как и волки, гару обмениваются сообщениями на громадных расстояниях с помощью воя. Вселить в сердца врагов страх, попросить о помощи в отчаянной ситуации или представиться на чужой территории — всё это и многое другое можно сделать могучим воем. Цель жизни большинства гальярдов — овладеть им в совершенстве. Но парочку основных разновидностей знает каждый.

Человеческая музыка строит потрясающие хоральные симфонии на гармонии звуков; но в случае воя это не так: он полагается на диссонанс природной музыки — рёв ветра в прериях, какофонию конкурирующих птичьих трелей, шум горных ручьёв. Как и волчья родня, гару издают диссонирующие звуки. Начать вой может отдельный оборотень, но обычно к нему присоединяются остальные. Нельзя сказать, что каждый член стаи выводит собственную мелодию, скорее он меняет тон голоса, создавая слоистую структуру управляемого шума. Таким образом одна стая может звучать целой сворой, чтобы противник поверил, будто он столкнулся с превосходящими силами.

Ниже перечислены некоторые наиболее известные формы воя.

- **Боевой клич.** Этим кличем как европейцы (под именем гимна войны), так и индейцы не только собирают войска на битву, но и поднимают дрогнувший боевой дух.
- **Весть о Вирме.** Этот высокий, прерывистый вой ни с чем не перепутать. Он служит исключительно для предупреждения окрестных оборотней о присутствии тварей Вирма. Ни один оборотень, откуда бы он ни был родом, не сможет не расслышать в вое предостережение об опасности.
- **Мольба о помощи.** Этот вой напоминает хныканье щенка, зовущего мать, и призывает на помощь стаю оборотня. Не раз охотники принимали эту мольбу за вопль отчаяния до тех пор, пока не оказывались в окружении стаи.
- **Песнь вызова.** Отчасти напев, отчасти оскорбление, это изобретение Фианна отсылает к кельтской традиции бардов. Песнь открывает поединок и состоит из хвалебного перечисления имени, стаи, септа, родословной, племени и подвигов бросающего вызов, за которым следуют поэтические оскорбления в адрес рождения, личной гигиены, сексуальных привычек и других особенностей того, кому бросается вызов. В устах Уктена и Вендиго песнь вызова сводится к простому перечислению имени и положения в племени, поэтому они могут перепутать напев с чудовищно исполненной предсмертной песней. Когда вызов бросают друг другу Фианна, песнь может сама по себе служить поединком, в котором особенно остроумные колкости станут могучими ударами.
- **Песня глумления.** Насмешливое подвывание в исполнении стаи или септа, которое призвано пристыдить запятнавшего свою честь гару.
- **Плач о павших.** Наиболее торжественный вой. В этой траурной погребальной песни басом звучит одновременно печаль и прославление павшего. Подобно кельтскому плачу о мёртвых, его сила и продолжительность зависит от положения почившего.
- **Предсмертная песня.** Наиболее распространена среди Уктена и Вендиго, но иногда исполняется Фианна и Потомством Фенриса. Этот дерзкий и страстный вызов перед лицом неминуемой смерти подводит черту под жизнью оборотня и готовит его к скорому воссоединению с Геей. Индейские оборотни знают и уважают этот вой, но когда европейцы слышат его впервые, многие оказываются тронуты до глубины души. Некоторые в ответ на мужество певца признают в нём старшего, либо, в некоторых случаях, прекращают вражду и отступают перед лицом невиданного благородства. Говорят, что услышанную предсмертную песнь Кроатоан уже невозможно было позабыть.
- **Приветственный вой.** Этот вой используется, чтобы представиться на чужой территории и попросить разрешения войти или поговорить с хозяином.
- **Призыв к охоте.** Почти неотличим от воя обычных волков. Низкое долгое завывание указывает стаи на близость и местонахождение добычи.
- **Рык превосходства.** Европейские гару используют этот вой, чтобы начать поединок с оборотнем другого Ранга. Оборотень старшего Ранга не обязан принимать вызов, но отказываются немногие. До настоящего времени столь нахальный

вызов был почти неизвестен среди оборотней-индейцев.

- **Симфония Бездны.** Это извращённое, безумное, гулкое завывание служит охотничьим кличем Танцоров Чёрной Спирали. Одного его звука бывает достаточно, чтобы наполнить ужасом сердца врагов.

Именные суффиксы

Предназначенные для обозначения разницы в положении, эти суффиксы прибавляются к имени гару.

Старший по положению: *-рея.*

Равный или почти равный: *не требуется.*

Младший: *-иаф.*

Принадлежащий Вирму, предатель: *-ихтия.*

Стаи

Неудивительно, что родственные волкам гару инстинктивно сбиваются в стаи. Стая составляет базовую и наиболее тесную ячейку общества оборотней. Обычно в неё входят от двух до десяти членов, которые разделяют общие интересы и признаны одним тотемом. Стая может собраться только на время достижения определённой цели или же связать оборотней до конца жизни. Объединиться можно, чтобы выследить банду сверхъестественных существ или ради абстрактного «уничтожения как можно большего количества тварей Вирма».

Стая — это не просто группа единомышленников. Её узы сильнее уз дружбы, они практически нерушимы, ведь товарищи по стае действуют, каждый на своём месте, как единое существо. Кое-кто может соперничать и даже недолюбливать друг друга, а борьба за лидерство может быть весьма ожесточённой, но почти немыслимо, чтобы оборотень бросил товарищей умирать.

Когда собирается новая стая, старейшины септа проводят великий обряд, который привязывает к ней особого духа — тотем стаи. Тотем служит наставником, умбральным вестником и защитником стаи. С её распадом дух освобождается от обязательств.

Родословная

Как люди прослеживают своих предков по генеалогическому древу, так и гару следят за собственным происхождением. Для таких племён, как Серебряные клыки, Фианна и Потомство Фенриса, родословная крайне важна. Они многого ожидают от потомка героя, и действительно, кажется, что, в отличие от большинства других существ, текущая по жилам гару кровь не врёт. Племена Железных всадников и Костегрызов больше интересуются личными достоинствами, чем происхождением, но даже они ведут счёт знаменитым (иногда печально знаменитыми) предкам.

Так как старейшины гару обычно следят за родословной молодёжи и наказывают её за несоответствие традиционной роли, многие оборотни бегут на Запад, чтобы

сбросить с себя бремя ожиданий или очистить имя от греха предков. Дела на Западе говорят больше, чем слова и благородное происхождение.

Септ

Оборотни, которые желают поселиться рядом с каэрном и защищать его, образуют уникальную общность, называемую септом. В подавляющем большинстве случаев в септ входят представители только одного племени, но иногда несколько племён изъявляют желание объединиться для защиты одного каэрна. Такое случается там, где ни одному племени не справиться по отдельности. На американском западе так мало Чёрных фурий, Безмолвных странников и Звездочётов, что для них проще влиться в чужой септ.

До экспансии на запад, большинство септов по ту сторону Миссисипи почти не знали смешения племён и состояли из Уктена и Вендиго. Когда согласно «Предопределению судьбы» американцы согнали восточных индейцев и союзных им Уктена на запад, на земли уже принадлежащие другим индейским оборотням, борьба за каэрны вылилась в ряд стычек и полномасштабных войн. Во многих случаях местные гару вместо поражения или осквернения каэрна предпочли положить конец вражде, приняв изгнанных индейцев в свои септы.

По мере того, как европейские оборотни заселяют бескрайние пространства Запада, число разноплеменных септов растёт, ибо одна-две стаи не могут защитить захваченный каэрн — особенно, если бывшие владельцы не собираются от него отказываться.

Племя

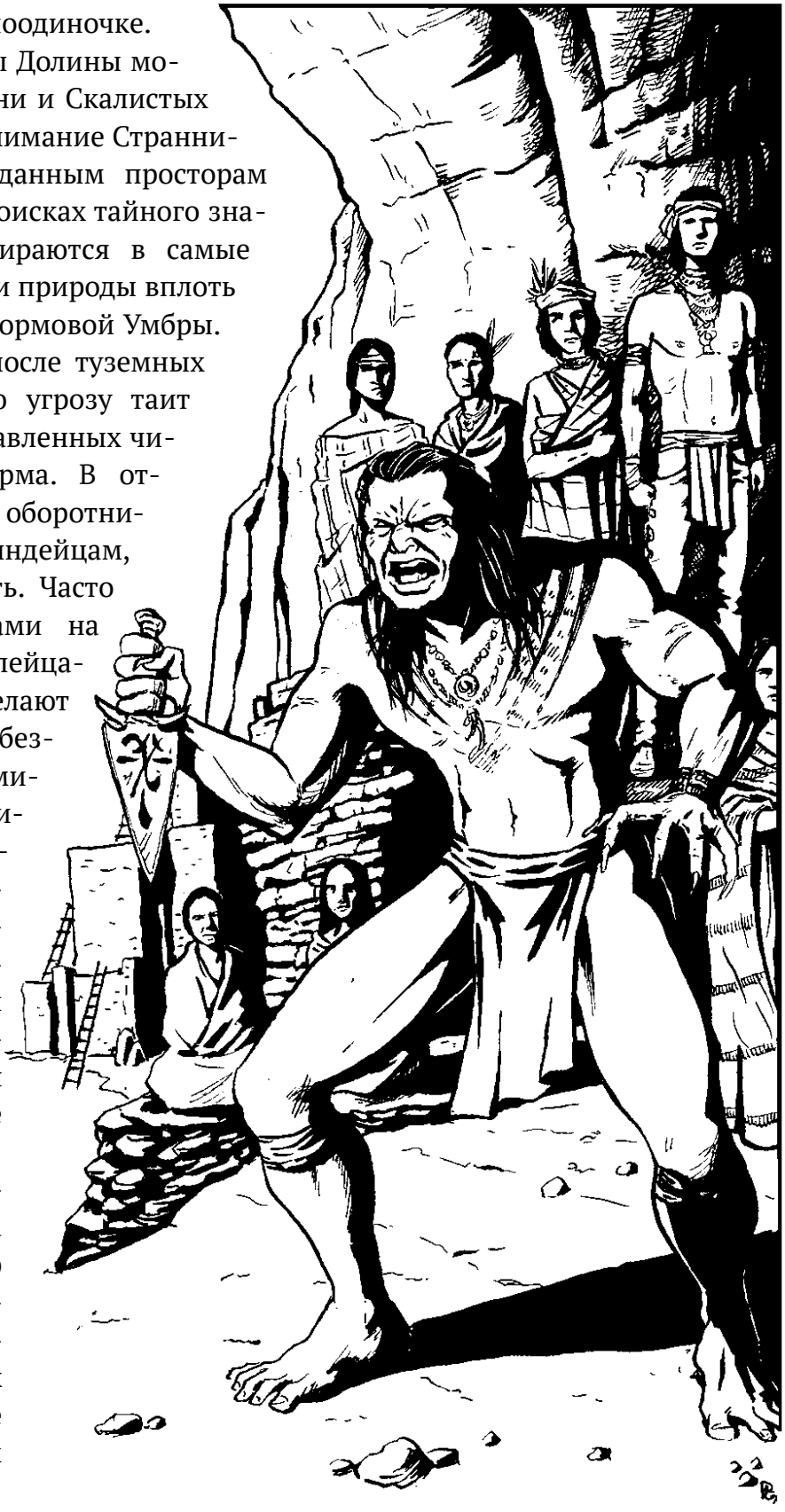
Самая крупная общность оборотней соответствует этническим группам среди людей. Племя объединяет общее происхождение и вытекающие из него особенности. Подобно тому, как народность человека зачастую определяет его культуру, привычки и внешность, племя оборотня задаёт особенности мышления, мировоззрение и физические данные. Роль оборотня в обществе зависит от знака, но конкретные её проявления в значительной мере подвержены влиянию племенных предрассудков. Рагабаш Уктена, например, может считать себя последователем Пройдохи Койота или вступить в Общество святых дурней (или нечто противоположное), а его коллега из Железных всадников скорее получит репутацию вероломного мошенника или карточного шулера.

Тринадцать племён

К началу 1830 г. Северо-Американский континент населяют тринадцать племён гару, которые то и дело воюют друг с другом. Племя оборотня вполне может стать поводом для ссоры, особенно когда он пересекает чужую территорию.

- **Безмолвные странники.** Загадочные Странники прибыли на Запад в соста-

ве бродячих цирков[9] или поодиночке. Величественные панорамы Долины монументов, Цветной пустыни и Скалистых гор захватывают дух, но внимание Странников приковано к неизведанным просторам Умбры Чистых земель. В поисках тайного знания члены племени забираются в самые отдалённые и дикие уголки природы вплоть до хаотических глубин Штормовой Умбры. Они одними из первых после туземных оборотней поняли, какую угрозу таит разорение оберегов, расставленных чистокровными против Вирма. В отличие от Детей Геи, эти оборотни-отшельники приходят к индейцам, чтобы учиться, а не учить. Часто они служат переводчиками на переговорах между европейцами и краснокожими или делают робкие и почти всегда безуспешные попытки примирить местных гару с пришельцами. Иногда Странники разыскивают потерянные фетиши. Некоторые становятся бродячими священниками, чтобы нести Слово невежественным жителям захолустья или утвердить правосудие там, где нет закона.



- **Вендиго.** В Вендиго сошлась ледяная злоба их духа-тотема и жар Пляски Солнца — мучительной, доводящей до исступления практики их кинфолков. Воинственные Вендиго нашли себе дом среди индейцев Северо-

[9] В оригинале medicine show, т. е. такой цирк, в перерывах между представлениями которого продавали «змеиное масло».

Запада и кочевых племён Великих Равнин и почти с самого начала дали европейцам вооружённый отпор. Хотя первые встречи с французскими и русскими трапперами и первопроходцами не всегда были враждебны, Вендиго быстро увидели, какую угрозу бледнолицые несут их земле и кинфолкам. Самые отчаянные битвы с белыми захватчиками прогремели в землях Джеронимо и Неистового Коня. В одно и то же время благородные и неистовые, кровожадные к врагам и удивительно участливые к тем европейцам, которые готовы отринуть извращённые привычки и принять индейский образ жизни, Вендиго, вероятно, наиболее полно отражают идеал обречённой битвы за первозданное великолепие Чистых земель.

- **Дети Геи.** Представители этого племени живут надеждой, что все дети Матери-Геи смогут жить в мире. Встретившись на восточном побережье с Кроатоан и Уктена, они с радостью поняли, что с чистокровными вполне можно договориться и совсем не обязательно их завоёвывать.

Дети призывают все племена к единству. У европейцев они заведуют образованием, а к индейцам отправляют миссии. Желая послужить Гее, они помогают нетрадиционным религиозным общинам, некоторые из которых скорее деистические, чем христианские. Чтобы залечить раны, нанесённые чистокровным, Дети посылают индейским племенам и растущим городам Запада миссионеров, учителей, хронистов и живописцев. Намерения у них благие, но большинство племени считает, что за долгий период изоляции оборотни Чистых земель стали слабыми и уже не подходят для защиты священных мест Геи. Всё это обусловило уникальное положение в разборках между европейцами и чистокровными. С одной стороны, очевидное желание помочь индейцам завоёвывает доверие, которого лишены остальные выходцы из Европы, но учительские замашки по отношению к «менее развитым» братьям нередко вызывает раздражение и ненависть горделивых туземцев.

- **Железные всадники.** Оборотни этого племени считают, что к войне с Вирмом необходимо привлечь силы Вивер. С этой целью они обосновались в городах людей, изучая как можно использовать новейшие технологии на благо Геи. Вместе с кинфолками они стекаются в растущие города Запада и просачиваются в банковскую сферу, игорные дома и торговлю. Всадники — горячие сторонники расширения железнодорожных и телеграфных сетей. Таким образом они надеются соединить каэрны по всему континенту. Железных всадников можно обнаружить среди городских франтов и школьных учителей, владельцев танц-холлов и железнодорожных магнатов, сомнительных дельцов и торговцев «змеиным маслом»[10]. Прочие гару им не доверяют, но это не помешало им пустить корни на фронтире.

- **Звездочёты.** Эти таинственные путешественники родом из Азии. Они следили за развитием философий Дальнего Востока и благодаря этому приобрели выдающиеся познания в боевых искусствах, что делает их одновременно неудержимыми воинами и кроткими миротворцами. Часть Звездочётов прибыла вместе с кинфолками-азиатами, которых задействуют при строительстве железных дорог. Они

[10] Т. е. шарлатанов, предлагающих доверчивым простофилям купить очередное чудодейственное «лекарство».

научились жить в гармонии с величественной природой Запада. Загадочные Звездочёты вызывают любопытство из-за своей малочисленности. Некоторые даже нашли приют среди Уктена и Вендиго: главным образом благодаря отсутствию спеси, столь характерной для оборотней Европы. Из той горстки Звездочётов, которые оказались на Буйном Западе, большинство исследует пустоши, горные вершины и густые вечнозелёные леса, наслаждаясь как открытыми пространствами, так и укромными уголками природы. Повстречать их — большое везение. Остаток осел в таких городах, как Сан-Франциско, и популяризирует там нетрадиционную медицину и траволечение, астрологию и гороскопы, а также мистику и анимизм, которые определят будущий облик «удивительных и прогрессивных» городов западного побережья. Такие врачи-чудотворцы большую часть времени скрываются среди иммигрантов из Азии, а их пациенты даже не подозревают, что повстречались с оборотнем.

- **Костегрызы.** Костегрызы — отбросы среди отбросов — воплощают природную приспособляемость и стремление выжить любой ценой. Долгие годы Американский континент служил выгребной ямой для европейских бедняков, преступников и должников. Вместе с опустившимися людьми на Чистые земли шагнули первые Костегрызы.

Благодаря врождённой неприхотливости Костегрызы не только способны выжить почти в любых условиях, но и берут во владение неприглядные улицы западных городков. Номинально поддерживая Гею, племя процветает в жёстких условиях Буйного Запада. Здесь они выцарапали себе место под солнцем среди старателей-одиночек и либо моют золото (или ищут признаки Вирма), либо живут в уединении подобно жителям гор и трапперам, которые лишь раз в год спускаются в город за припасами. Костегрызы — герои «из низов», крутые и неприхотливые, но пользующиеся дурной славой. В растущих городах, среди распутства и порока, они влачат существование на границе общества людей и гару.

- **Красные когти.** Племя состоит исключительно из люпусов и на Буйном Западе является силой, с которой нельзя не считаться. Спасаясь от постепенного вымирания волков Европы, которых в некоторых регионах истребили почти полностью, Красным когтям пришлось вытерпеть путешествие в Хомиде через Атлантический океан. В Америке они начали смешиваться с местной популяцией волков, но недостаток пригодных для спаривания особей вынудил их покинуть восточное побережье и двинуться на запад.

Индейцы считают волков братьями, которым в природной иерархии отведено почётное место. Это отчасти заставило Красных когтей уравновесить свойственную им ненависть к человечеству уважением к коренному населению американского Запада. По иронии судьбы, вобрав в себя породу люпусов Уктена и Вендиго, они обделили племена туземных гару волчьей кровью. Американские Когти переняли многие черты серых и рыжих волков Чистых земель и фактически выделились в отдельный от родичей из Европы вид. По мере наплыва европейцев, белые поселенцы монополизируют роль хищника, убивая волков и истребляя бизонов и прочую дичь.

Неудовольствие Когтей растёт и вынуждает их искать союза с Уктена и Вендиго, чтобы остановить нашествие заморских оборотней. Многочисленная в начале XIX века популяция Красных когтей стремительно сокращается по мере того, как их кинфолки находят смерть от пули или в силках охотников и трапперов.

- **Потомство Фенриса.** Это яростные и горделивые воители, дети суровых субарктических земель, ветераны сотен отчаянных битв с Вирмом, и они не уступят своих прав на владение тучными западными угодьями ни человеку, ни оборотню. Грубоватые манеры Потомков, их чувство собственного превосходства и воинственность не приобрели им друзей среди Уктена и Вендиго, но несомненное благородство, всепоглощающая отвага и горячее стремление защищать свою собственность обеспечили неохотное уважение. Защищать своих кинфолков (по преимуществу гомстедов, фермеров и ремесленников, которые расселились по равнинам и прериям) Потомки готовы до последней капли крови. В племени культивируется образ горделивого воина Геи, полного решимости умереть, но исполнить свой долг. Вендиго чувствуют некоторое родство с этими великими волками севера, но скорее умрут, чем признают это.
- **Серебряные клыки.** В аристократии оборотней — Серебряных клыках — видят героев, сошедших со страниц легенд, но их благородство и способность нести знамя войны против Вирма находит завистников, как внешних, так и внутренних. Другим племенам, в особенности Теневым владыкам и Потомкам Фенриса, кажется, что право называться избранниками Геи принадлежит им в не меньшей степени. Излишняя щепетильность в вопросах продолжения рода, которая обязывает Клыков выбирать супруга среди родственников, не прошла для них бесследно, что иногда выражается в эксцентричном поведении. Наряду с Фианна и Потомками Серебряные клыки (хоть и в меньших количествах) одними из первых проложили путь на Запад. Вместе с родственниками-южанами, лишившимися уютных плантаций из-за гражданской войны, на новые территории хлынуло ещё больше оборотней-аристократов. Часть Клыков пополняет ряды конфедератов и янки в поисках ратной славы, но другие несут культуру неотёсанным обитателям западных городов, пытаясь привить такие несвойственные им качества, как наслаждение оперой и балетом. Многие пришли на Запад с благородным намерением привести отсталых братьев Уктена и Вендиго в общество «цивилизованных» гару. Стоит ли говорить, что это только подливает масла в огонь.
- **Теневые владыки.** Владыки отправились в Новый Свет вместе со своими кинфолками и быстро прибрали к рукам ключевые должности в существовавших на тот момент септах восточного побережья. Эти хитроумные оборотни одними из первых поняли, какие выгоды сулит покорение Запада, и подстроили массовую эмиграцию кинфолков на Запад. Когтями и хитростью Владыки пробили путь сквозь просторы континента и заняли «причитающееся» им место в верхушке общества людей и гару. Многие Владыки стали настоящими царьками построенных на их деньги городов, в которых им принадлежат торговые лавки, банки (где только можно), посты оценщиков золота, ассоциации фермеров и скотоводов, а также конюшни. Зачастую

один-единственный Теневой владыка совмещает посты мэра, шерифа, окружного судьи и почтмейстера. Те из племени, кто устроился похуже, могут податься в горы ко двору Дедули Грома, заменив собой — а при необходимости и убив — туземного гару. Другие становятся героями револьвера и живут на периферии общества, наводя ужас безжалостным прищуром и рукой у кобуры. Встать у Владыки на пути можно лишь единожды: разозлившие его долго не живут.

- **Уктена.** Это одно из двух выживших племён Чистых земель. Уктена воплощают горящий в груди Геи огонь, который скрывает Её глубочайшие тайны. Члены племени — непревзойдённые искатели скрытого знания, которые посвятили себя решению загадок Умбры, особенно если они связаны с Вирмом. Они разыскивают, уничтожают или сковывают обитающих в Чистых землях тварей Вирма с помощью хитроумной сети оберегов, раскинувшейся по умбральному Западу.

Эти мистики и провидцы обитают среди племён пуэбло, таких как зуни, хопи, а также ютов, навахо и других народов Юго-Запада и Калифорнии. Познакомившись в Калифорнии и Мексике с испанскими миссиями и конкистадорами, Уктена следят за увеличением числа европейских оборотней и поселенцев с беспокойством и тревогой. В тридцатых годах девятнадцатого века в ряды западных Уктена вливаются соплеменники с Востока и Юго-Востока, которые были изгнаны с богатых земель правительством Соединённых Штатов. Множество обездоленных индейцев оказываются вытеснены на территории свирепых равнинных племён и их покровителей Вендиго, что приводит к кровавым стычкам за землю, охотничьи угодья и протектораты. Первоначально Уктена уклонялись от вооружённого противостояния, но вскоре осознали тщетность договоров и соглашений с европейцами. Также они поняли, что появившийся недавно Штормоглот — это могучий губитель, которого в далёком прошлом сковали их предки и выпустили на свободу бестолковые пришельцы. Возмущению Уктена нет предела. Их скрытые до времени огни уже готовы обернутся колоссальным пожарищем.

- **Фианна.** Это воинственное и бесстрашное племя находится в числе злейших врагов индейцев и пробивает себе путь в сердце Запада бок о бок с охочими до земли фермерами, железнодорожниками, золотодобытчиками, кавалерийскими офицерами, борцами с краснокожими и ковбоями. Вместе со своими ирландско-шотландскими кинфолками Фианна двинулись на Запад и помогли проложить путь до Тихого океана, попутно пометив всю территорию. В авангарде движения европейцев за Аппалачи стояли Фианна, они же первыми подняли на знамёна идею «предопределения судьбы». Племя состоит из верных защитников Геи и отважных борцов против Вирма, но считает местных гару низшими созданиями, и поэтому быстро нажило себе врагов в лице Уктена и Вендиго. С другой стороны, часть Фианна перенимает обычаи туземцев, полагая, что им следует многому научиться у тех, кто веками защищал Чистые земли в одиночку.

- **Чёрные фурии.** Страстное — в полном соответствии со своим названием — это племя почти целиком состоит из женщин, посвятивших себя защите Вильда. Берущая начало в Греции времён Импергия свирепость Фурий положила начало исто-

риям о кровавых жертвоприношениях и жестоких обрядах жителей Средиземноморья. Кинфолки Фурий прибыли на Чистые земли относительно недавно, но ещё во времена испанских экспедиций в Новый Свет некоторое число свирепых воительниц попало на нетронутые территории будущей Мексики и Калифорнии вместе с конкистадорами.

На Западе их идеалы независимости и равенства нашли богатую почву, ведь там господство мужчин ежедневно проверяется на прочность под гнётом суровых условий жизни. Многие Фурии нашли себе место среди Уктена и Вендиго, воинственным духом и нетерпимостью к малейшим проявлениям Вирма или Вивер завоевав себе почёт и уважение. Другие примкнули к поселениям пионеров, чтобы укрепить падающий дух женщин, последовавших за своими мужьями в чуждые негостеприимные земли. Очень немногие поселились в быстрорастущих городах Калифорнии и Техаса, где женщины слишком часто становятся живым товаром для похотливых трапперов, старателей и экспедиционных войск. Но куда бы ни направилась Фурия, она везде встаёт на защиту Геи и женщин.

Потерянные племена

В древности существовало больше тринадцати племён оборотней, но в битвах с Вирмом гибнут целые родословные. Три великих племени либо прошли дорогой смерти, либо стоят на грани исчезновения.

Белые плакальщики

Гордое племя Белых плакальщиков, некогда яростно защищавшее Гею в горах Шотландии и северной Англии, теперь сохраняется только в лице извращённых потомков — Танцоров Чёрной Спирали. В легендах повествуется о том, как Белые плакальщики встретились с Вирмом на его территории и вышли из мерзостной ямы, ставшей их последним полем битвы, в виде искорёженной пародии на самих себя. Любому гару известно о Плакальщиках, но мало кто решается заговорить о потерянных братьях, боясь навлечь на себя их проклятие.

Кроатоан

Кроатоан были одним из трёх коренных племён Чистых земель и процветали вдоль восточного побережья. Когда жители колонии Роанок принесли в Северную Америку Пожирателя душ, Кроатоан и все их кинфолки собрались на великий обряд, в ходе которого принесли себя в жертву, чтобы изгнать духа Вирма за пределы материального мира. Их самопожертвование не только вдохновляет гару, но служит всем оборотням уроком. Уктена и Вендиго до сих пор оплакивают своих ушедших братьев и сестёр и при этом боятся, что поток осквернённых Вирмом людей, захлестнувший Чистые земли, сулит им ту же участь.

Буньип

Буньип встречаются только в Австралии, где живут их кинфолки — тасманий-

ские волки. В страну антиподов едет всё больше европейцев (и их покровителей гару), а число Буньип уменьшается, так как пришельцы отбирают их земли и истребляют их кинфолков почти под корень. На исходе девятнадцатого столетия они вымерли окончательно, повторив судьбу Кроатоан и Белых плакальщиков. Но если Плакальщики предались Вирму, а Кроатоан добровольно пожертвовали собой, Буньип погибли от рук других гару.

Одинокие волки

Оборотни — по природе социальные существа, но и среди них встречаются одиночки, которые презирают своё племя или сами презираемы им. Таких оборотней, которые избрали свой собственный путь на грани общества гару, а то и вовсе отвернулись от него, называют одинокими волками, изгоями, отступниками, ронинами и отщепенцами. У одиноких волков нет официального Ранга среди гару, но они могут получать Дары от наставников (если найдут такого и убедят его поделиться знаниями). Бóльшая часть гару презирает изгоев, считая их бесполезными в войне против Вирма уродцами. И действительно, часть одиноких волков подпадает под влияние Вирма или сходит с ума.

До пришествия европейцев отщепенцев из Уктена или Вендиго можно было пересчитать по пальцам, но по мере того, как век клонится к закату, одинокие волки появляются всё чаще и чаще. Чистокровные во множестве изгоняют тех, кто ударился в крайности, будь то кровожадность или пристрастие к европейским побрякушкам и выпивке, свойственное слабакам и лизоблюдам. Хуже того, множество вполне благонадёжных гару оказалось в одиночестве, когда их септы пали под когтями захватчиков, присвоивших каэрны, или от сверхъестественных болезней, голода, а также иных принесённых поселенцами бед.

С другой стороны, к этой категории можно отнести значительное число европейских оборотней, путешествующих на запад. Подобно пионерам мира людей, эти отщепенцы отправляются в путешествие, чтобы избавиться от груза общественных обязательств: их либо изгнали из племени, либо они предпочитают действовать в одиночку. Многие ронины странствуют в качестве стрелков, охотников за головами, разведчиков или старателей-одиночек.

Кинфолки

Для продолжения рода гару должны спариваться с людьми или волками. Настоящий оборотень рождается только в одном из десяти подобных союзов. Большинство же детей не отличается от своих сверстников за тем исключением, что на них не действует Делирий. Иммунитет к Делирию позволяет им быть союзниками, спутниками, друзьями и связными родственников-оборотней. Это кинфолки гару.

Кинфолки поддерживают жизненно важные связи между оборотнями и окружа-

ющим миром. Часть племён полагается на родню сильнее остальных. Особенно это касается Железных всадников, Теневых владык и Костегрызов, которые привлекают кинфолков к участию в политике, коммерции и грязных делишках. У каждого племени свои отношения с кинфолками. Теневые владыки держатся отстранённо и считают родичей необходимыми для размножения, но негодными для более важных дел. Зато Фианна и Дети Геи любят тесные взаимоотношения с «большой» семьёй и привлекают кинфолков к участию в своей жизни. Серебряные клыки гордятся своими аристократическими корнями, а Костегрызы питают схожие чувства (хоть и вывернутые наизнанку) к тем, кто мог бы считаться изгоем или преступником. Среди Уктена кинфолки ценятся и уважаются за мудрый совет; о них заботятся как о младших братиках и сестричках. Вендиго понимают, что волки и люди — по природе хищники, и поэтому помогают им стать охотниками и воинами.

Гару и кинфолки рождаются в одной семье, но вторые не наследуют уникальных особенностей оборотней. О редких исключениях в лице выдающихся кинфолков с Яростью или Гнозисом ходят легенды. Зато некоторые могут стать магами, шаманами или экстрасенсами, впрочем, оборотням о таких самородках почти ничего не известно.

Сходы

Сход — это одновременно светское, политическое и религиозное мероприятие, в ходе которого гару находят друзей, обсуждают дела, чествуют героев, осуждают нарушителей Литании и заряжают каэрн своей страстью и Гнозисом. Сходы устраиваются исключительно в каэрнах и, в большинстве своём, по полнолуниям, ведь они призваны обновить клятвы верности Гее. Иногда оборотни призывают духов и открывают Лунные мосты, чтобы к ним присоединились обитатели других каэрнов. Огромную роль играют песни, пляски, истории и угощение.

Виды сходов

Сходы различаются по размерами, целями и участникам. У каждого племени свои обычаи, благодаря которым их сходы не похожи друг на друга. Ниже приведены самые распространённые виды.

- **Сход септа.** Наиболее распространённый тип. Как правило, ежемесячно проводится септом в своём каэрне. На сходе допускается присутствие посторонних, но к ним могут отнестись с подозрением. Сходы септа заряжают каэрн.
- **Большой сход.** Серьёзные вопросы, затрагивающие целое племя, обсуждаются на больших сходах. Участие ожидается от всех членов племени, которые находятся достаточно близко, чтобы прибыть.
- **Конколация.** Крупнейшие и самые редкие сходы. Конколация созывается пятью старейшинами из пяти племён во время обычных сходов и проводится через три месяца после созыва. Весть рассылается всем гару и все, вне зависимости от стаи, септа или племени, обязаны присутствовать. Только самые важные вопросы, затрагивающие всех оборотней, например, растущая угроза со стороны Штормоглота, требуют созыва конколации.

Буйство

Когда деловая часть схода завершена, гару перекидываются в Кринос и начинают празднества, уходя в ночь, чтобы полностью очистить прилегающую территорию от врагов. Охотники впадают в такой раж, что некоторые старые оборотни умирают в тщетных попытках угнаться за молодыми. Иногда буйства ввергают оборотней в безумие, и они становятся опасными для всех на своём пути. Веселье длится до зари или пока все участники не выдохнутся.

Космология гару

Да будет ваша душа безмятежна перед миллионом вселенных.

(Уолт Уитмен, «Песня о себе»)

В центре верований оборотней лежат представления о Триаде, или трояком существе Вильда, Вивер и Вирма, из которого всё происходит и в которое всё возвращается. Вильд выражает безудержное творение — бесформенный, чистый, кипучий хаос. Вивер представляет порядок и симметрию — принцип, определяющий неизвестное и наделяющий обликом бесформенное. Вирм воплощает неизбежное умирание — уничтожение существующего, которое расчищает дорогу новым формам.

Давным-давно эти стихии гармонично существовали в динамическом равновесии: хаос уступал место структуре, которая в свою очередь вновь разлагалась в хаос. Никому не известно, что разрушило эти взаимоотношения, но произошло непоправимое: дисгармония, зло и порча вошли в Триаду и навсегда изменили лицо мира. Часть хранителей знания объясняет катастрофу тем, что Вивер сошла с ума и, снедаемая безумным желанием оплести всё творение фрактальной паутиной, она заключила Вирма в свои сети. В свою очередь, в тщетных попытках бегства Вирм повредился умом и пал жертвой безумного стремления уничтожить всё сущее и извратить существо Вильда, чтобы ничто новое уже не могло больше появиться. Другие оборотни считают, что семя извращения таилось в Вирме с самого начала, лишь ожидая возможности прорасти, и заразило Вивер через творение.

Вирм — злейший враг всего, что гару поклялись защищать. А Вивер возвысилась над Вильдом благодаря человечеству, поэтому оборотни стараются ограничить и её проявления. Гару встали на защиту Вильда и поэтому им суждено встретиться с двумя ужасающими противниками в по-видимому безнадёжной битве.

Ступенью ниже Триады находятся целестины, могущественные богоподобные духи, такие как Луна, Гелиос и Гея. Определённые септы посвящают себя одному из этих существ, но все рождённые на Земле, а значит и оборотни, — дети Геи.

Ещё ниже стоят инкарны или полубоги, которых почитают, но которым редко служат напрямую. Тотемы племени, например, Дедуля Гром и Единорог являются инкарнами. Помимо них есть младшие духи — яглинги или гафлинги. К этой же категории относятся элементали. Порочные духи Вирма известны под именем губителей (см. раздел про Вирма).

Умбральная война

В Умбре Чистых земель гремит война: Вивер берёт штурмом и эту часть мира духов, но встречает ожесточённое сопротивление. Некогда Ближняя Умбра хранила совершенное отражение Чистых земель, теперь же в ней (в отличие от других частей мира духов) Луна светит тускло, а ночное небо скрыто причудливо расцвеченными облаками. Духи Вильда всё ещё свободно бродят по бушующему миру, но если ранее хаос царствовал здесь безраздельно, теперь его теснят новоприбывшие силы Вивер и Вирма.

Общества коренных жителей Америки скроены по лекалам Вивер, но индейцы ещё не полностью отдались идее непрерывного «производства». Поэтому некоторое количество духов Вивер в этой части Умбры есть, но они не представляют угрозы для

духов Вильда, которые чувствуют себя здесь как дома. Обширная сеть каэрнов Уктена и, отчасти, Вендиго сдерживает разрушительные порывы исчадий Вирма. В частности, до недавнего времени сеть сильных каэрнов сковывала под землёй разжиревшего губителя, который насыщается энергиями Вильда. Тварям Вирма не давали свободно излить силы порчи ни в физическом мире, ни в духовном. Всё, что им оставалось, — редкие набеги… до прибытия европейцев.

С прибытием европейцев и их союзников-оборотней, Вирм и Вивер получают нежданное и ошеломительное подкрепление. Раздосадованные духи Вильда впадают в смятение, и это сказывается по ту сторону Барьера. Вдобавок, отняв каэрны Уктена и Вендиго, европейские оборотни невольно рвут узы, которыми удерживались прислужники Вирма, и мерзкие твари вновь выходят в Умбру и материальный мир. Так получил свободу великий губитель — Штормоглот. Это чудовищное воплощение Вирма, соединившись с новыми энергиями Вивер, отравляет своим гнусным присутствием остаток века и сквернит земли, которые ранее звались чистыми.

География

Брат, самыми мягкими, любящими и мирными словами скажу тебе, уходи обратно за горы и не возвращайся.
(Вождь Бобр (делавары))

Запад часто представляют единой обширной территорией, но на самом деле он состоит из нескольких отдельных регионов. За период с 1830 по 1890 гг. бóльшая часть бескрайних гор, пустынь, равнин и прерий Запада вошли в Соединённые Штаты на правах территорий, а затем и штатов. За девятнадцатое столетие влияние оборотней в регионе переменилось вместе с наплывом гару-иммигрантов, которые вытеснили местных Уктена и Вендиго, как человеческие поселенцы вытеснили индейцев.

Великие Равнины

Бескрайние прерии, раскинувшиеся между Миссисипи и Скалистыми горами, поначалу мало привлекали поселенцев, которых манили тучные поля и лёгкое богатство Калифорнии и Орегона. Регион охватывает почти всю Луизианскую покупку и состоит из Миссури и территорий, которые в конечном итоге станут Арканзасом, Айовой, Миннесотой, Северной и Южной Дакотой, Небраской и Канзасом. Земли Вендиго на севере равнин и Уктена на юге сперва оказались в собственности у Фианна и Потомков Фенриса, чьи ирландские и немецкие кинфолки пришли в качестве гомстедов, а затем и других европейских племён, таких как Серебряные клыки и Железные всадники, в огромных количествах хлынувших на Запад после гражданской войны.

Скалистые горы

Величественные склоны Скалистых гор встают на пути западной экспансии почти непреодолимым барьером. Пока трансконтинентальная железная дорога не прошла сквозь горы, проход был возможен только в определённое время года через ущелья, что не очень-то прельщало переселенцев. На этих землях, которые в итоге станут штатами Айдахо, Монтана, Вайоминг и Колорадо, живут почти исключительно Вендиго, хотя небольшое число Уктена занимает земли на юге Скалистых гор.

Уже в XIX веке в регионе появляются европейские гару вместе с французскими и английскими трапперами и солдатами, заложившими торговые посты и форты для контроля над ценной пушниной. Позднее эти форпосты станут пунктом назначения (а в итоге — поселениями) для едущих на запад переселенцев.

Окрестности пустыни Большого Солёного озера

Будущая территория Юты и Невады состоит из гор, пустыни, зарослей кустарника и долины Большого Солёного озера. Земля здесь прекрасна, но нага и безжалостна к слабакам, будь то индеец или бледнолицый. Регион стал распутьем для Вендиго и Уктена, а европейские гару почти не селились здесь до середины века. Но обнаруженные в Комсток-Лоуде залежи серебра, а также строительство железной дороги привели сюда Костегрызов, Железных всадников, Безмолвных странников и Теневых владык. А вместе с ищущими пристанища мормонами прибыла горстка Детей Геи.

Юго-Запад

Юго-Запад — родина Великого каньона, Цветной пустыни и других удивительных геологических образований, которой суждено стать Аризоной и Нью-Мексико. Этот регион одним из первых познакомился с пришельцами из Европы. Уже в XVII веке Уктена и их кинфолки из племён пуэбло сопротивлялись попыткам Испании наладить сообщение между своими владениями в Мексике и на Калифорнийском побережье. На стороне Испании выступила лишь горстка оборотней, зато когда в скором времени на эти земли усилились притязания американцев, подоспели и остальные племена. К началу Американо-мексиканской войны 1846 года Фианна, Серебряные клыки, а также бóльшая часть других племён Европы уже закрепились на этой спорной территории.

Индейская территория

Длинная узкая полоса земли к северу от Техаса стала загоном для индейцев, которых переселили на запад с родного восточного побережья. Там изгнанные с насиженных мест Уктена борются за землю со своими родичами. В XIX веке восточная часть будущей Оклахомы сохраняет статус «индейской территории».

Техас

До того, как пройти тернистый путь к обретению независимости, а в конечном итоге — к вхождению в Союз, Техас был частью Мексики. Его необъятные просторы стали одной из первых мест встречи местных и приезжих оборотней. Техасские Уктена, и без того связанные по рукам и ногам испанцами, вынуждены иметь дело с притязаниями Фианна и Потомков Фенриса, прибывшими вместе с кинфолками.

Калифорния

К 1830 г. значительная часть кинфолков Уктена была вырезана алчными испанцами на глазах у своей родни. Плодородные долины и секвойные леса Калифорнии привлекли не только первую волну поселенцев, но и европейских гару. На Тихоокеанском побережье представлены почти все племена, но Сан-Франциско и Лос-Анджелес — вотчина Железных всадников, Теневых владык и Костегрызов.

Тихоокеанский Северо-Запад

Недолгий, но прибыльный период пушной торговли привёл в густые леса Орегонской территории французских, английских и русских трапперов. Именно Орегонским путём прошла в поисках нового дома вдали от перенаселённого восточного побережья первая волна поселенцев. Вместе с ними шли оборотни — Фианна, Серебряные клыки, Костегрызы и Красные когти — все как один жаждущие прибрать к рукам кусок девственной территории. Местные Вендиго ревностно оберегают своих кинфолков — как людей, так и волков — и поэтому настроены по отношению к чужакам настороженно, а то и враждебно.

Вирм

I am the pebble in your very own eye
I am the sword and your enemy dies.
I am the storm and the hurricane wind
I am the thorn of unkind friend
I am desire what color my eyes?
I am Loki wizard of lies
Catch me, find me, see me if you can
I am the guilt of an honest man.
(Incredible String Band, “Creation”)

Воплощение порчи и распада, демоническое божество и прародитель чудовищ, Вирм не даёт гару покоя. Оборотни боятся и ненавидят его, как никого другого. Испокон веков они сражаются с прислужниками Вирма, но никому (за вычетом некото-

рых Танцоров Чёрной Спирали) не довелось встретиться с ним лицом к лицу. Разрушение несут губители, фоморы и другие слуги Вирма, но за их действиями отчётливо прослеживается его злая воля. Поговаривают, что поглощающий всё на своём пути Пожиратель душ, изгнанный с берегов Чистых земель самопожертвованием Кроатоан, был одним из нескольких аспектов самого Вирма. Жестокость, разруха, скверна и ужас сочатся из Вирма в любом его проявлении.

Губители

У Вирма есть слуги не только среди людей, но и среди извращённых и злобных духов, называемых губителями. Некоторые оборотни считают их частичками самого Вирма, аватарами одного из его чудовищных аспектов. Большинство всё-таки считает, что кошмарные губители обладают разумом, а значит скорее служат Вирму, чем являются его частью.

Духи Вирма воплощают разнообразные силы зла и разрушения. Известны губители ненависти, ужаса, порчи, загрязнения, болезни, а также мириады иных типов. Губители чаще всего встречаются в Умбре, где и живут, а ещё они наводят порчу на окружающих с помощью Чар духов. Некоторые вселяются в гару или людей, чтобы изнутри склонять одержимого к невиданным злодеяниям. Когда губители воплощаются в материальном мире, они принимают жуткие обличья, чтобы вызвать у противников отвращение и дурноту.

Каэрны Вирма

Но что это там? Между гаеров пёстрых
Какая-то красная форма ползёт,
Оттуда, где сцена окутана мраком!
То червь, — скоморохам он гибель несёт.
Он корчится! — корчится! — гнусною пастью
Испуганных гаеров алчно грызёт,
И ангелы стонут, и червь искажённый
Багряную кровь ненасытно сосёт.
(Эдгар Аллан По, «Червь-победитель» (пер. К. Бальмонта))

Глубоко под землёй ядовитыми шахтами залегли похожие на каэрны места, из которых бьёт зловонная скверна и энергия Вирма. В этих гнойных ямах собираются токсины и разрушительные энергии, которые отравляют окрестности и даже Ближнюю Умбру. Слуги Вирма слетаются сюда, словно стервятники на вечно гниющий труп, и питаются болезненно-зелёным светом потусторонних огней. Таковы нечестивые святилища, в которых посланники Вирма — как люди, так и другие существа — проводят неизреченные ритуалы и накапливают силу для исполнения своих мерзких замыслов. Из одного такого древнего места восстали первые Танцоры Чёрной

Спирали; их потомки продолжают искать подобные ему.

Там, где Вирм смог утвердиться благодаря загрязнению окружающей среды, вызванному безудержной индустриализацией и безответственным уничтожением природы, как это произошло в Европе и на американском Северо-Востоке, каэрны Вирма могут выползти на поверхность земли. В Чистых землях такого не бывало вплоть до девятнадцатого столетия. Но экспансия на Запад подарила Вирму долгожданную возможность изменить ситуацию. Там, где кровавые войны между коренными и пришлыми гару привели к опустошению или разрушению каэрнов, объявились служители Вирма. Они осквернили некогда священные места и обратили их на службу своему хозяину. Девственные долины, водопады, каньоны и леса стали болезнетворными топями, куда боятся заходить нормальные люди и где оборотни чувствуют въевшуюся скверну Вирма. Там, где вестники прогресса пробили в горах огромные бреши, чтобы освободить путь для укладки рельс, или прорыли шахты в земной утробе, чтобы достать минеральные богатства, они наткнулись на доселе скрытые логова Вирма и тем самым высвободили отраву духовного и физического разложения.

Люди, живущие неподалёку от заражённых мест, либо становятся жертвой затаившихся там чудовищ, либо перерождаются в жалкую пародию на человека. Вирм с одинаковой силой упивается своей властью марать чистое и развращать непорочное и жаждет абсолютного разрушения.

Вирмова порча

Начинается всё с чего-то незначительного — помощь в трудные времена, обрывок необходимой информации или тайного знания, неожиданная возможность обратить неминуемое поражение в победу. Такие искушения, посылаемые Вирмом через своих слуг, в конце концов приводят к тому, что человек или гару становится его рабом.

На Диком Западе возможностей у Вирма хоть отбавляй. На острие атаки находятся одинокие волки, которые отрезаны от источников силы и поэтому часто согласны выучить новый Дар или пополнить Гнозис, от кого бы ни исходило предложение. Также и часть Уктена с Вендиго настолько отчаялась в битве с европейцами, что готова принять помощь из любых рук, даже если это будут руки прислужников Землекопа (одно из имён, которые они дали Вирму). Оборотни Европы тоже не исключение: Вирмы-Страсти Алчности, Зависти и Гнева находят одинаково плодородную почву в сердцах Костегрызов и Серебряных клыков. Питаясь желанием присвоить Чистые земли, Вирмы доводят оборотней до ослепления в выборе средств.

Пошёл на сделку с Вирмом один раз — неминуемо докатишься до самого дна. Тёмная лошадка, с которой была заключена сделка, пообещает ещё больше власти или предоставит убежище от разъярённых предательством соплеменников. Соблазнённые Вирмом оборотни представляют особую опасность для бывших товарищей: благодаря им Враг узнаёт расположение каэрнов и тайны племён. Бывшие

спутники боятся нападения и видят в каждом встречном врага, всё сильнее разобщаются и отказываются доверять возможному союзнику. Недоверие становится страхом, который порождает насилие, и в результате Вирм охватывает своими кольцами всё новые и новые жертвы.

Танцоры Чёрной Спирали

Но тем дичей земля и тем вредней,
Когда в ней плевел сеять понемногу...
(Данте, «Чистилище» (пер. Лозинского))

Много лет тому назад благородное племя Белых плакальщиков пало пред Вирмом. Они не погибли, но чудовищно изменились в глубоких зловонных пещерах: их тела обезобразились, а умы повредились. Вышедшие на поверхность Плакальщики стали Танцорами Чёрной Спирали, обезумевшими оборотнями, которые побывали в объятьях Вирма и заглянули в лицо ужасного божества. Приняв порчу Вирма, они наслаждаются пытками и не чураются каннибализма, когда выдаётся возможность насытиться плотью гару.

Вслед за Вирмом племя несёт на себе печать внутреннего и внешнего безумия, и поэтому во многих отношениях оказывается самым ценным слугой своего создателя. Будущий Танцор рождается в подходящей семье распутных кинфолков и, подобно всем гару, проходит через похищение и инициацию, однако всё устроено так, чтобы сломить оборотня и поставить его на службу Вирму. В любом улье Чёрных Спиралей (ульями они называют каэрны) находятся отвратительные ямы, заполненные тьмой, со спиральным лабиринтом, узор которого повторяет истерзанную природу Вирма; или же озеро, в глубинах которого можно увидеть его отражение. Будущих Танцоров заталкивают в яму и заставляют пройти по спиральному лабиринту или заглянуть в озеро, в результате чего они встречаются с внутренними демонами и теряют рассудок. Пережившие всё это становятся полноправными членами племени, искорёженными душою и телом.

Сумасшествие не только ослабляет Танцоров, но и придаёт им внутреннюю силу: Чёрные Спирали без оглядки бросаются в гущу боя с жутким боевым кличем на устах. Служителям разрушения нечего терять.

Как и все гару, Танцоры Чёрной Спирали пользуются Яростью и Гнозисом, а также изучают уникальные Дары, позволяющие им путешествовать по Умбре, призывать духов Вирма или губителей, а также направлять разрушительные энергии своего творца против врагов и девственной природы.

Отметина лежит не только на разуме Танцоров, но и на телах. Уродства и деформации встречаются во всех формах, но наиболее ярко они проявляются в Криносе.

Встреча гару с Чёрными Спиралями почти неизбежно оканчивается битвой насмерть. Гару набрасываются на Танцоров при первой же возможности и не берут пленных (не то чтобы хоть кто-то из искажённых гару подумал покорно подставить

горло в знак подчинения). По правде говоря, Литания недвусмысленно запрещает щадить тварей Вирма, и даже самый смелый полёт воображения не отнесёт Танцоров к числу достойных противников. Танцоры, напротив, с удовольствием берут в плен гару, ведь это даёт им шанс извратить несчастного. Пленник попадает в племя в качестве «приёмыша». Если захваченный оборотень оказывается слишком силён или упрям, чтобы подчиниться, Танцоры смогут насладиться медленной и мучительной смертью пленника, за которой последует триумфальное пиршество.

Первые Танцоры Чёрной Спирали появились на Западе уже в XVI веке вместе с конкистадорами, которых они побуждали (с целью ослабить местных гару) порабощать и истреблять индейцев. Сегодня Танцоры путешествуют на Запад в компании кинфолков, а по пути сеют насилие и хаос. В недавно основанных городках и убогих заставах жизнь сурова, а закон и порядок по большей части отсутствуют, что позволяет Танцорам почти беспрепятственно творить злодеяния. Кровавые набеги Спиралей слишком просто спутать с резнёй, устроенной индейцами, или с «карательной акцией» кавалерии. Таким путём Танцоры подливают масла в огонь и без того жестокой борьбы за власть над Западом.

Штормоглот

Среди молний,
Среди зигзагов молний,
Среди вспышек молний,
Приходит дождь,
Приходит дождь со мною.
(Навахо, «Песнь заклинания дождя»)

О существовании этого могучего духа Вирма знают лишь считанные гару. Мощь Штормоглота столь велика, что даже стихия склоняется перед его безудержной силой и устрашающими возможностями. Ещё меньшее число оборотней помнит, когда именно Штормоглот был впервые скован мистическими цепями и усмирён могущественными оберегами Уктена. Прежде это был великий губитель, который питался энергиями духов Вильда, покуда не приобрёл грандиозные размеры и силу. Долгие столетия Штормоглот пролежал в спячке, запертый в Умбральной темнице, и не мог призвать своих служителей.

В тридцатых годах девятнадцатого века по Умбре Чистых земель прокатилась дрожь, когда очередной отобранный европейцами каэрн оказался последней ниточкой, которая скрепляла наложенные на темницу великого губителя печати. Дух выскользнул и вновь начал набирать силу, тайком пожирая энергии Вильда. Голодный рык твари достиг до владений Вивер, заворожил одного из её могучих духов и привлёк его к громаде губителя. Вивер и Вирм сплелись в новом гибельном существе — Штормоглоте — и новый ужас вошёл в мир. Освободившееся существо вырвалось в Верхнюю Умбру, откуда раскаты его ликования разошлись по всем мирам. Служители преображённого Штормоглота, несущие черты обоих своих духовных роди-

телей, распространились по Ближней Умбре и перешли через Барьер в материальный мир, чтобы нести хаос и разрушение всем творениям Геи, а гару — в особенности.

Так как гару почти ничего не знают о Штормоглоте, при столкновении с его исчадиями им приходится особенно тяжело. Европейцы настроили против себя Уктена и Вендиго, у которых могло сохраниться тайное знание о предтече Штормоглота, великом губителе, а также о секретах его пленения. Индейские оборотни слишком заняты борьбой за родные земли, чтобы сосредоточиться на битве с губителем. Тень этого чудовищного духа распростёрлась над всем Буйным Западом, что лишь обостряет до предела его крайности и прибавляет печаль к печали, которая выпала на долю всех гару.

Пугала

Люди и животные, которые попали под извращающее влияние Вирма, превращаются в жутких тварей — пугал, или «фоморов», как их ещё называют Фианна. Заражённые прислужники Вирма разносят порчу и стоят на передовой в битве против Геи и Вильда.

Пугала появляются на свет из-за воздействия отравленных мест, подобных каэрнам Вирма, или употребления извращенных Вирмом веществ, или вследствие одержимости губителем. В результате получается мерзкое и опасное существо, которое способно противостоять гару один на один. Вирм наделяет пугал особыми силами, похожими на Дары, что делает их почти неуязвимыми перед лицом людей или обычных животных. Даже оборотни побаиваются их за то, что они могут серьёзно ранить, покалечить и даже убить гару. Благодаря защитным способностям, типа бронированной кожи, пугала могут выстоять против клыков и когтей оборотней, а благодаря наступательным — отточенным серебряным зубам, ядовитой слюне или кислотной крови — причинять колоссальные повреждения. Иногда под власть губителей попадают целые семейства, и тогда на службу Вирму встаёт поколение за поколением.

Поскольку Вирм воплощает разложение и смерть, за свои сверхспособности пугала платят внутренней гнилью, которая охватывает их души и тела. Кровоточащие нарывы, кривые зубы, торчащие из покрытых слизью дёсен, гангренозные наросты и вонь пятидневного трупа — вот лишь немногие проявления внутренней скверны.

Многие пугала, особенно на последних стадиях внутреннего извращения (незадолго до гибели), становятся чем-то вроде бездумного автомата, рассчитанного лишь на дикость и агрессию. Ещё большее число, однако, сохраняет остатки своего бывшего «Я» и вливается в человеческое общество, где продолжает трудиться на благо Вирма, извращая непорочных и слабых.

Пугала частенько появляются в западных городках и полустанках под личиной звероподобных охотников за головами, трапперов, бандитов, старателей и других разнообразных подонков общества. Временами целые городки оказываются под

властью семейства фоморов, тогда несчастному путнику, забредшему внутрь, грозит смертельная опасность. В сказаниях Уктена и Вендиго говорится о злых духах, которые бродят по земле в человеческих телах и никак не могут насытиться убийствами и людской плотью. Но худшими из всех фоморов по праву считаются те, которых нельзя опознать невооружённым взглядом: они способны долгое время творить гнуснейшие злодеяния, скрывая свою мерзкую натуру под маской местного банкира или шерифа.

Другие антагонисты

Вирм и его прислужники остаются главными противниками оборотней, но и у других групп смертных или сверхъестественных существ цели могут расходиться с целями защитников Геи.

Охотники

Случается, что Делирий даёт «осечку» и знание о меняющих облик «демонах» просачивается в сознание людей, которые затем посвящают себя искоренению этой мерзости. Обычно таких «охотников» ждёт верная гибель, так как простому человеку нечего противопоставить мало-мальски толковому оборотню. Некоторые охотники всё-таки берут на себя труд получше изучить свою цель. Инквизиция жива до сих

пор, и некоторые её представители путешествуют по Америкам в поисках зла, которое требуется искоренить. На других Делирий не действует в силу происхождения от кинфолков, о котором они и не подозревают. Без поддержки превосходящих сил, специальных приспособлений (таких как серебряные пули) или знания Numina и Магии охотникам остаётся только досаждать оборотням. В годину испытаний и этого бывает достаточно.

«Просвещённое общество рыдающей луны»

Среди членов этого неомасонского ордена числятся некоторые выдающиеся предприниматели, влиятельные скотоводы и честолюбивые политики. История общества с псевдоспиритическими практиками и братскими посвящениями прослеживается более чем на столетие назад. Среди открыто декларируемых целей общества — помощь вдовам и сиротам, банковские ссуды мелким предпринимателям, подъёмный капитал для фермеров и скотоводов, а также финансирование миссионеров в деле обращения язычников. Члены ордена продвигают реформы и законы, которые должны открыть новые горизонты для их предпринимательской деятельности.

Для большинства людей «Рыдающая луна» не более чем благотворительная организация, которая действует по принципу мужского клуба (что удивительно, туда затесалась и парочка женщин). Лишь немногим посторонним спиритические декорации общества кажутся столь же подозрительными, как и аналогичные ритуалы масонских лож. Большинство оборотней мешают членов ордена в одну кучу с отмеченными Вивер финансовыми воротилами, но часть всё-таки не торопится в оценках. «Общество рыдающей луны» без сомнения представляет собой влиятельный блок избирателей и коалицию землевладельцев, а следовательно, и могучего противника.

Другие сверхъестественные существа

Сверхъестественные антагонисты ещё опаснее. Влиятельность и клыки вампиров, искажающие реальность силы магов, пугающие способности призраков и непредсказуемые таланты подменышей делают их серьёзным противником в столкновении умов, клинков и воли.

Вампиры

Как бы ни хотелось верить в обратное, но по Буйному Западу ходят мертвецы. Оборотней и вампиров разделяет многовековая вражда: при первой же возможности они вцепятся друг другу в глотку. Подлые и порочные умертвия несут на себе скверну Вирма и противоестественным образом продлевают свою жизнь далеко за пределы, положенные Геей для возвращения в прах. Оборотни видят в вампирах воплощение вечной порчи. Само их существование, отрицающее естественный круговорот жизни и смерти, — пощёчина Гее.

Вампирская зависимость от скоплений людей, которые могли бы удовлетворить

жажду крови и преходящей власти, делает ходячих мертвецов скрытыми сторонниками роста и развития городов. Это раздражает оборотней, для которых распространившиеся города словно струпья на лице земли.

Впрочем, малонаселённый Запад не слишком приветливое место для вампиров. Лишь растущие города, вроде Сан-Франциско, Хьюстона, Санта-Фе и других крупных поселений, способны пропитать более горстки пиявок. Осев где-либо, вампиры начинают прибирать к рукам общественные институты. Самые отчаянные сражения между Железными всадниками, Теневыми владыками и Костегрызами с одной стороны и вампирами — с другой, принимают форму борьбы за влияние на ничего не подозревающих смертных. Те гнилушки, которые всё-таки выходят в пустоши в одиночку, как правило, достаточно умелы и могущественны, чтобы дать прикурить большинству оборотней.

Маги

Маги — это пережиток мифической эры, люди, которые навязывают вселенной свою волю и придают мирозданию желаемую форму. По большей части оборотни не любят и не ценят «нарицателей». Вообще говоря, оборотни разделяют заклинателей на магов и знахарей: знахарство идёт исключительно на пользу Гее, в то время как Магия скорее действует насильственным образом. Волшебники столь же редки, как легендарный белый бизон Запада; знахари встречаются почаще. Группа магов, известная как Толкователи грёз, разделяет с оборотнями близость к миру духов и нередко помогает Уктена и Вендиго в общей борьбе за сохранение родной земли и её обитателей.

Нельзя сказать, что на Буйном Западе нет европейских магов: отдельные представители появились на Западе вместе с испанцами или, позднее, вместе с миссионерами и проповедниками. Часть магов поддерживает «развитие» Запада и несёт отсталому захолустью плоды цивилизации и технического прогресса. Другие приобрели дурную репутацию наёмных стрелков и судей-вешателей. И у каждого — свой взгляд на Искусство волшебства, хотя в глазах оборотней они почти не отличаются. Встречи между гару и магами европейского происхождения чрезвычайно редки, но при этом почти всегда враждебны.

Призраки

Большинство оборотней, как европейских, так и американских, питает уважение к духам умерших, которые известны как привидения, призраки или духи предков. Призраки считаются естественной частью круговорота жизни и смерти и обитают в собственной части мира духов — Тёмной Умбре — иногда проникая оттуда в мир живых. В таких случаях призраки неотступно держатся места своей гибели или дорогих для них людей и мест. Индейцы чтут павших предков, но боятся тёмных, порочных призраков, которых зовут голодными духами. Уктена и Вендиго, которые встречали злобных призраков, распознали лежащую на них тень Вирма.

Резня, голод, природные и рукотворные бедствия, перестрелки, линчевания

и войны скотоводов — всё это приводит к безвременной кончине множества людей, чьи неупокоенные души, не завершив всех дел, застревают на границе мира живых. Западные городки, в которых исчерпались золотые и серебряные месторождения, по праву зовутся «городами-призраками»: души умерших находят в этих заброшенных местах упокоение.

Гару редко общаются с призраками, кроме пары знаменательных исключений. Время от времени теурги Уктена или Вендиго упокаивают несчастного призрака или изгоняют голодного духа для защиты кинфолков. Среди оборотней Европы только Безмолвные странники проявляют активный и иногда навязчивый интерес к общению с духами умерших.

Феи

Гару прекрасно знают о проделках, на которые способны разозлённые феи. Однако европейские феи исключительно редки. Встретить более одного-двух за раз — то же самое, что отыскать сказочный Эльдорадо. Американские оборотни, в особенности Уктена, временами оказываются втянутыми в войну между союзными им нуннехами (местными подменышами) и чужеземными феями.

Подменыши-индейцы во всех своих многочисленных видах почти не проявляют враждебности к оборотням. Остатки некогда гордых фейских родов, теперь ютящиеся в человеческих телах, разделяют ненависть и отвращение гару к жестокой реальности железных дорог и духовной пустыни. К сожалению, нуннехи вынуждены соперничать с оборотнями за увядающие места силы, необходимые им для выживания. Чаще всего нуннехи находят общий язык и заключают союзы с Уктена и Вендиго. Уктена в особенности ищут общения с индейскими феями, чтобы поделиться мудростью и сохранить обычаи старины. Отношения нуннехов с европейскими оборотнями омрачены тотальным недоверием к чужакам, которые могут угрожать зыбкой власти над оставшимися у фей зачарованными местами.

Рекомендуемая литература и кинофильмы

Книги

Данная подборка книг может дать более детальную информацию о Западе и населяющих его индейцах и белых. Список ни в коем разе не исчерпывающий: в библиотеках и книжных магазинах можно найти ещё больше источников. Особенно полезны альбомы, из которых можно почерпнуть визуальные образы Запада или даже фотоматериалы для игры.

- «Жизнь и смерть Неистового Коня» Рассела Фридмана (The Life and Death of Crazy Horse, by Russel Freedman), иллюстрации Амоса Быка Плохое Сердце. Удивительное описание влиятельного военного вождя.
- «Спорные земли: история американского Запада» Александра Б. Адамса (The

Disputed Lands: A History of the American West, by Alexander B. Adams). Подробное, хотя и европоцентричное, введение в вопрос.

- «Американские индейцы: иллюстрированная энциклопедия» издания «Тёрнер Паблишинг» (The Native Americans: An Illustrated History, by Turner Publishing). Богато иллюстрированное подарочное издание.
- «Американский Запад» Ди Брауна (The American West, by Dee Brown). Подробное изложение противостояния индейцев, скотоводов и поселенцев.
- «Историческое наследие американского Великого Запада» Дэвида Лавендера (The American Heritage History of the Great West, by David Lavender). Несколько устаревшее, но богатое картами и фотографиями издание.
- «Оксфордская история американского Запада» (The Oxford History of the American West) под ред. Клайда А. Милнера второго, Кэрола А. О'Коннора и Марты А. Сандвайс. Обстоятельное академическое издание.
- «Дикий Запад» от редакторов «Тайм-Лайф Букс» (The Wild West, by the editors of Time-Life Books). Щедро иллюстрированное, информативное и недорогое книжное дополнение для телесериала PBS.
- «Рассказы очевидцев: воины и пионеры», отобранные и отредактированные Т. Дж. Стайлсом (In Their Own Words: Warriors and Pioneers, collected and edited by T. J. Stiles). Собрание рассказов и дневников очевидцев событий.
- «Семь путей Запада» Артура Кинга Питерса (Seven Trails West, by Arthur King Peters). Взгляд на экспансию через призму связывающих Восток и Запад маршрутов.
- «Путеводитель по Дикому Западу» под ред. Джона Гаттузо (Insight Guides: Wild West, ed. by John Gattuso). Путеводитель предназначен для современных туристов, но несмотря на это содержит исторические очерки, любопытные факты и кучу цветных фотографий.

Кино

Попробуй плюнуть в видео-магазине — обязательно попадёшь в вестерн. Ниже приведено несколько наиболее известных и «классических» образчиков. Все они живописуют либо реалии Дикого Запада, либо невероятные мифы, которые сформировали современные представления о нём.

- «Великолепная семёрка» (The Magnificent Seven). Хорошие наёмники побеждают терроризирующих город бандитов.
- «Танцующий с волками» (Dances with Wolves). Хвалебная песнь Кевина Костнера в адрес бескрайних пространств и доблести лакота-сиу.
- «Запад» (The West). Превосходный телесериал от «Тайм-Лайф», обращающий внимание на все те факторы, которые определили драматизм экспансии на Запад.
- «Маленький большой человек» (Little Big Man). Дастин Хоффман в роли последнего оставшегося в живых белого участника битвы при Литтл-Бигхорн, образ которого основан на нескольких исторических персонажах. Больше иронии, чем реализма.

- «Настоящее мужество» (True Grit). Сам «Дюк»[11] в роли главного героя — задиры и пьяницы. Картина особенно примечательна своими диалогами, которые отражают бытовавшую в то время манеру выражаться точнее большинства вестернов.
- «Непрощённый» (Unforgiven). Вышедшие на покой охотники за головами берутся за новое дело. Смелая, грязная, с чернокожим героем, эта картина куда честнее изображает Старый Запад, чем прилизанные вестерны пятидесятых.
- «Сильверадо» и «Одинокий голубь» (Silverado and Lonesome Dove). Современная классика.
- «Уайатт Эрп» и «Тумстоун: Легенда Дикого Запада» (Wyatt Earp and Tombstone). Два разных взгляда на историю Уайатта Эрпа и его братьев, а также знаменитая перестрелка у корраля[12] «О-Кей».
- «Эльдорадо» (El Dorado). Классика.
- «Хороший, плохой, злой» и «Имя ему Смерть» (The Good, the Bad and the Ugly and Pale Rider). Два спагетти-вестерна, в которых Клинт Иствуд изображает решительных одиночек, вступающих в безнадёжную схватку.
- «Дилижанс» (Stagecoach). Классика.
- «Джеронимо» (Geronimo). Недавний фильм о Джеронимо, вождя чирикауа-апачей, которого белые не могли победить. В действительности, картина скорее повествует о белых, отводя Джеронимо полумифическую роль, которая мало говорит о нём самом.
- «Я больше никогда не буду воевать» (I Will Fight No More Forever). Отличная история о Вожде Джозефе и мужественной борьбе племени не-персе за независимость и свободу на своей земле.
- «Человек по имени Конь» (A Man Called Horse). Вероятно, наибольший интерес вызывает изображение Пляски Солнца и других обрядов равнинных индейцев.
- «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид» (Butch Cassidy and the Sundance Kid). Квинтэссенция «приятельского фильма», который интересен за образы легендарных преступников, сцены ограбления поездов и банков и смену декораций на Южную Америку.

[11] Прозвище Джона Уэйна — «короля вестерна».

[12] В испаноязычных странах корралем называют скотный двор.

Глава 3. Повествование

Так и будешь стоять, истекая кровью, или сделаешь хоть что-нибудь?

(Уайатт Эрп, «Тумстоун: Легенда Дикого Запада»)

В небольшой игре на один вечер и на последнем собрании эпической хроники по «Дикому Западу» персонажей объединяет общий сюжет. Общая цель не даёт персонажам разойтись, объясняет, почему разношёрстная компания воинственных оборотней путешествует вместе.

В отличие от посещения кинотеатра, чтения книги и просмотра телевизора, в этой истории персонажей играют зрители, и чем сильнее они будут выкладываться, тем больше удовольствия получат. Здесь нет второстепенных ролей. Перед вами, конечно, не полный зал театра и не миллионы телезрителей, зато нет и жёстких рамок сценария. Созданная вашей компанией история становится частью игры. В конечном итоге вы с игроками обнаружите, что истории зажили собственной жизнью. Игроки вдохнули её в них. Зародившись, они растут, временами — в непредсказуемом направлении. Чем больше вложишь в рассказ, тем лучше он выходит. Игра — просто развлечение; рассказанная с толком история — настоящее искусство, сродни литературе.

Роль рассказчика

Игроком быть легко. Принеси карточку персонажа да горсть костей и можно играть. А уже от рассказчика зависит, что будет двигать героем, кого он встретит на пути и какие препятствия ему придётся преодолеть. И это непростая работа.

В первую очередь роль рассказчика подразумевает создание сюжета. Его задача — придумать историю, в которой примут участие персонажи игроков. Можно просто держать в уме краткое описание сюжета, или же нарисовать разветвлённую блок-схему. Пускай приблизительно, но рассказчик должен знать, по какому пути пойдёт история и с чем могут столкнуться персонажи. Сюжет — самое ответственное в подготовке игры: без него останется только красивая картинка.

Рассказчик передаёт игрокам, что их персонажи видят, слышат, ощущают, пробуют и обоняют. Улица узкая или широкая? Есть у неё дощатые тротуары? Чем пахнут лошади на коновязи? Это скрип кобуры? Насколько тропинка покрыта песком? Это вторая по важности задача рассказчика: без красочных описаний игроки подобны кротам, слепо продирающимся сквозь толщу земли.

Плюс ко всему, рассказчик берёт на себя роль персонажей, которые встречаются игрокам. Мир полон ярких личностей, и Дикий Запад не исключение, не говоря уже об оборотнях. Описание таких персон не должно уступать в красочности описаниям чувственных ощущений.

Последняя обязанность рассказчика — толковать правила. Он определяет, основываясь на игровой механике из этой книги, насколько сложно персонажам выполнить то или иное действие. Главное помнить, что правила призваны помогать исто-

рии. Если же они мешают или наводят тоску, прямая обязанность рассказчика — забыть о правилах на время или насовсем. В самом деле, куда лучше дать персонажу спрыгнуть в кусты с летящего над пропастью поезда, чем убить его глупой и позорной смертью из-за недостатка точек в Ловкости.

Игроки

Да, обязанности рассказчика обширны, но, по счастью, ему помогают игроки. Для начала стоит посмотреть на их персонажей и соответствующим образом подогнать сюжет. Упор сделан на боевые навыки? Или на скрытность? Может, они хотят залезть в политику? Тут главное умеренность, персонажи редко нацеливаются на одно и то же. Большинство историй сочетают различные типы вызовов, которые позволяют каждому игроку внести свою лепту.

Но не стоит забывать, что игроки тоже хотят получить от истории удовольствие. Нельзя низводить их до статуса болванчиков, на которых рассказчик тренирует свои сказительские дарования. Засранец, который ни во что не ставит желания игроков, очень скоро останется без них.

И в то же время не стоит прогибаться под каждый каприз. Отчаянная и безнадёжная борьба — в этом весь «Дикий Запад». Хороший рассказчик подспудно устремляет сюжет в том направлении, куда хотят идти игроки, но при этом подкидывает им достаточно препятствий, чтобы они испытали чувство удовлетворения. Если персонажи разбираются с препятствиями одной левой, игра теряет всякий азарт и превращается в заурядное «рубилово».

Быть рассказчиком — тяжкий труд, но кто-то должен взвалить его на себя. Энтузиазм партии проистекает и подогревается благодаря усилиям рассказчика. Также это занятие обещает быть наиболее вознаграждающим. Когда игроки довольны, их удовольствие возвращается сторицей. Рассказчик придумал те сцены, которые так порадовали их, и поэтому вполне может насладиться плодами своих трудов.

Хроника

Не забывая о взаимоотношениях игроков и рассказчика, перейдём к созданию истории. Хроника — как панорамное изображение, которое можно увеличивать или уменьшать по желанию. Отдельная игровая встреча — маленький кусочек большой истории, и их может быть сколько угодно, пока не надоест.

Да что ж это такое?

Первым делом при создании сюжета надо выбрать тему и атмосферу. И это не просто звучные словеса, а корневые понятия, которые наделяют историю смыслом и глубиной. Когда рассказчик пренебрегает ими, страдает сюжет и персонажи: нечему связать их воедино.

Тема

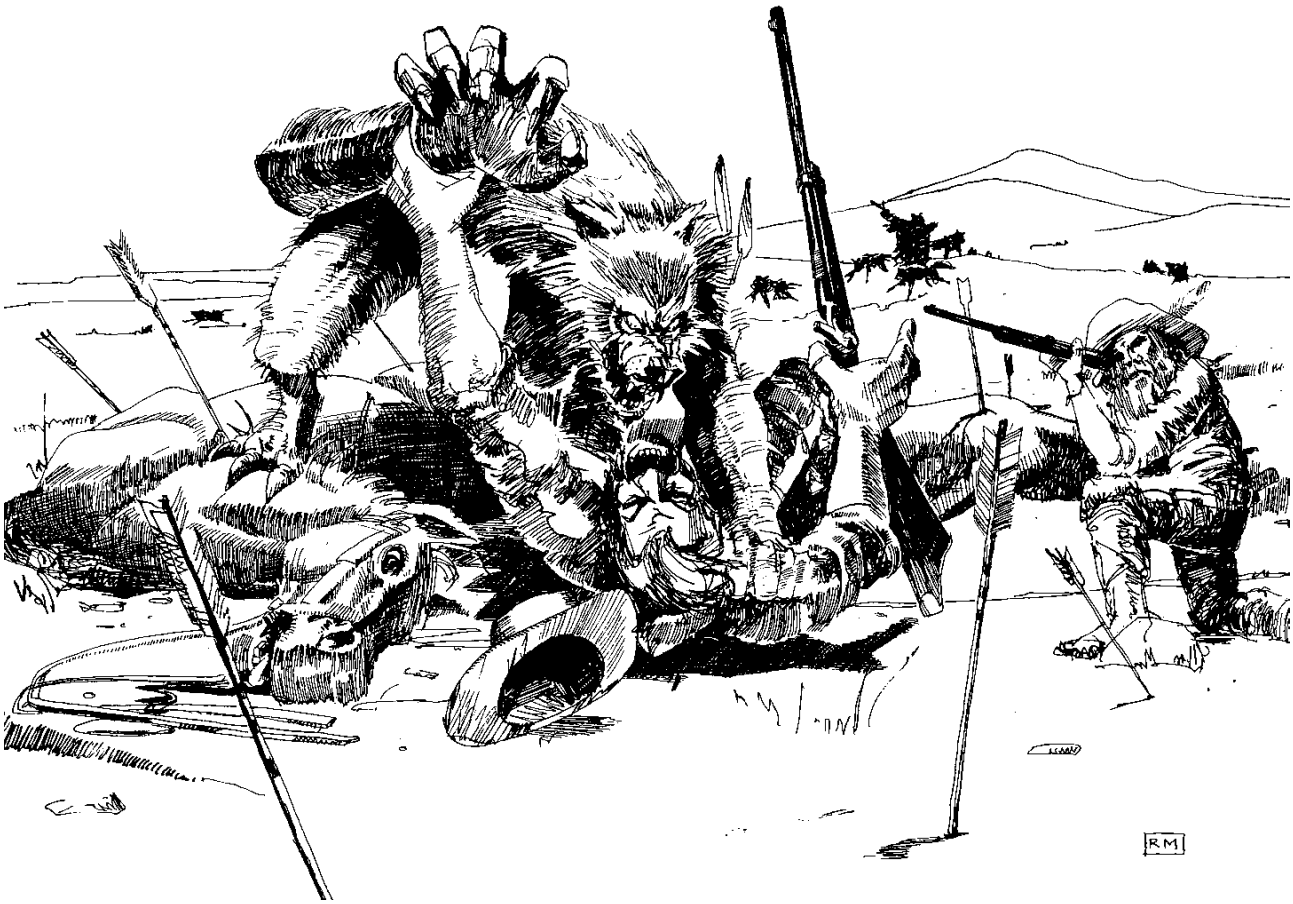
Это понятие тяжело описать словами, но легко применить на практике. Тема — это основная идея и мораль истории. Не обязательно многословная и поучительная, но содержащая некую простую истину. Если слегка завуалировать её, игроки в большинстве случаев будут невольно иллюстрировать заданную тему.

Ниже перечислено несколько самых распространённых тем «Дикого Запада»:

- **Чужак в чужой стране**

Подавляющее большинство племён гару — чужие для Америки. Эта страна радикально отличается от родной им континентальной Европы. Дикому Западу далеко до рафинированной культуры Старого Света, зато самобытных обычаев у него предостаточно. Более того, оборотням (даже теургам), не знакомым со Штормовой Умброй, нелегко приспособиться к необычным внутренним механизмам новой земли. Скорее всего, они не знают о Штормоглоте и тех опасностях, которые он несёт, и больше навредят, чем принесут пользы.

Оборотная сторона медали — перспективы, лежащие перед индейцами и гару. В последние годы в Новый Свет хлынуло невероятное количество отщепенцев со всего света и его хватило, чтобы нанести прежде чистым землям непоправимый ущерб. Европейцы загнали индейцев в резервации и держат там под стражей. Переселенцы, которых оборотни Америки прозвали вирмоносами, принесли с собой во-



рох проблем: болезни, сотканную Вивер технику и зелёного змия. Даже братья-оборотни из Европы охочи до драки, не говоря уже о том, что это они виноваты в пробуждении Штормоглота.

- **Анимизм**

«Дикий Запад» — игра про анимизм в не меньшей мере, чем про ужас, насилие и прочее. В основе конфликта между чистокровными и вирмоносами лежит разница в подходах к Штормовой Умбре и населяющим её духам. Индейские племена оборотней живут в симбиозе с Бархатной тенью, уважают её духов и обычно отвечают добром на добро. Отношения оборотней Европы с миром духов не настолько гармоничны: большинство просто врывается в незнакомую Умбру Запада и требует от обитателей повиновения. Духи злятся и негодуют. Штормоглота пробудило не что иное, как европейская наглость и высокомерие.

- **Возможности**

Более чем когда-либо человек имеет возможность нажить состояние и заявить права на причитающееся наследство. «Предопределение судьбы» с изумительной силой влечёт людей на Запад, навстречу невзгодам и тяготам. Воля пионера несгибаема, что находит отражение в стремлении выжить любой ценой и изменить жизнь к лучшему. Оборотни не исключение: Запад даёт им возможность либо вернуть политическое влияние (в случае с изгнанными Теневыми владыками и лишёнными права голоса Серебряными клыками), либо добиться полной независимости (в случае с Костегрызами и набирающими силу Железными всадниками).

Атмосфера

Атмосфера — это настрой и «звучание» истории. Она не должна меняться по ходу, чтобы не сбивать игроков. Атмосфера задаётся тщательным выбором игрового окружения и персонажей. В отличие от темы, атмосфера не передаёт основную идею истории, но раскрывает её эмоциональную подоплёку и определяет, как партия должна реагировать на игровые ситуации. Рассказчик должен подстраивать атмосферу игры так, чтобы она понравилась всем участвующим.

Вот несколько характерных для «Дикого Запада» атмосфер:

- **Ужас**

По сути своей, «Дикий Запад» — игра об ужасе существования в шкуре оборотня. Не человек и не волк, гару живёт меж двух миров. Там водятся мириады противоестественных тварей, и оборотню суждено вести с ними бой. Неведомое затаилось в каждой тени, а лютая смерть неизбежна. Жуткие твари Вирма, бескрайние просторы Умбры и невозможность договориться с фанатичными гару предоставляют прекрасную возможность создать атмосферу ужаса. А от возможности играть обычными людьми на Буйном Западе по телу пробегают мурашки. Даже с горстью серебряных пуль им грозит скорая гибель, и кто вообще сказал, что они верят в оборотней? По-

жалуй, ужас — основная атмосфера «Дикого Запада».

- **Трагедия**

Европейские иммигранты ломятся на Запад, сгоняя и убивая на своём пути индейцев. В ответ краснокожие вырезают мужчин, женщин и детей целыми деревнями. Штормоглот разит без разбору. Гару — заложники своей оборотнической природы, они чужды как миру людей, так и миру животных и нередко соскальзывают в объятия харано.

- **Насилие**

Оборотни — создания ярости и притягивают насилие, как салун — пьянчужек. Они легко поддаются страстям и в гневе бросаются в драку. Их противникам, смертным и сверхъестественным, тоже приходится быть жестокими. То и дело распри перерастают в чудовищное кровопролитие, иногда перекидываясь на ни в чём не повинных людей. На фронтире приходится тяжко, так что лучше подготовиться хорошенько.

Игровое окружение

Одно из самых главных решений, которые принимает рассказчик, — выбор места для истории. Окружающий мир и персонажи рассказчика должны быть яркими и убедительными, ведь персонажи игроков могут взаимодействовать только с ними. «Дикий Запад» опирается на определённый исторический период, поэтому значительная часть выбора сделана за рассказчика. Следующий вопрос, который необходимо решить, — это историчность.

Можно полностью отказаться от историчности. Буйный Запад велик, кто заметит вымышленный городок, выросший за ночь? Выбор полностью вымышленного места обладает несколькими преимуществами. Во-первых, в таком случае декорации игры — *tabula rasa,* и участники могут исправить их под себя. Можно придумать «идеальный» городок Буйного Запада с каким угодно населением, историей и структурой власти, а также оставить несколько сюжетных зацепок среди горожан. Есть у полностью нового места и недостатки: игроки не будут ничего о нём знать (и даже не смогут прочитать о нём в библиотеке), что может сбивать с толку, особенно на ранних этапах игры.

При отказе от историчности необходимо тщательнейшим образом проработать все особенности игрового окружения, чтобы избежать дальнейших противоречий. Также требуется подыскать для него подходящее место на карте Америки.

Ещё одна возможность — взять реально существовавший город и отбросить его историю. Какая разница, кто был мэром Додж-Сити в 1853 году? Игроки должны быть в курсе такого выбора, чтобы не делать предположений, которые могут оказаться ложными для данной истории. Главным преимуществом декораций в стиле «исторического вымысла» служит то, что у игроков будет хотя бы отдалённое представление о выбранном месте (если не брать совсем уж экзотику).

Пожалуй, с точки зрения проработки игры наилучшим местом действия «Дикого Запада» станет «исторический вымысел». Эта книга писалась исходя из исторических реалий, только с оборотнями и духами: Кастер всё ещё гибнет при Литтл-Бигхорн, а Джеронимо всё ещё сдаётся в 1886 г. Насколько придерживаться заданных границ — дело ваше. Захотят игроки с рассказчиком разыграть историю иначе — Бог в помощь.

И последней возможностью служит полностью историческая кампания. В таком случае значительная часть работы рассказчика уже выполнена: остаётся только интегрировать персонажей в историю. Игроки знакомы с реалиями, а рассказчику требуется только освежить и упорядочить свои знания. Зато и результаты действий персонажей заведомо известны, если не менять ход истории. Не то, чтобы это было плохо…

Вероятно, наилучшим решением окажется сочетание всех этих подходов. Игроки любят сюжеты с открытой концовкой, а рассказчик сможет придать игре реализма с помощью введения исторических элементов. Как обычно, можно делать всё неправильно, лишь бы всем понравилось. Мы не станем посылать бригаду карателей, чтобы вогнать вас в рамки правил.

Определившись с подходом к игровому миру, самое время проработать основное место действия. Таким местом может быть город или деревушка, затерянная в глуши ферма или поляна в гибнущем лесу. Да хоть центр Штормовой Умбры! Где бы ни было основное место действия, логичнее начать проработку с него. Необходимую информацию можно найти или придумать.

Прорабатывая место действия, подумайте, на что игроки обратят внимание в первую очередь. Где персонажи будут бывать чаще всего? Где проще всего услышать последние слухи и другую информацию? Где безопаснее всего разбить лагерь? Респектабельные ли здесь гостиницы, и если да, то хорошо это или плохо? Такие подробности могут пригодиться двояким образом. Во-первых, если персонажи направятся в уже проработанное место, не придётся выдумывать детали на ходу. И, во-вторых, если без импровизации всё-таки не обойтись, готовая основа поможет избежать противоречий.

Суровая жизнь

Всех персонажей «Дикого Запада» роднит одно обстоятельство — суровая жизнь. Это задаёт отличную тему и атмосферу и подходит к любой игре: мир жесток повсеместно.

Медицина Буйного Запада находится на уровне «аспирин или опий». Если только игра не проходит в самом позднем временном отрезке, электричество отсутствует. Люди почти или вообще не моются, а временами приходится сидеть целую неделю на одних сухарях (хотя оборотни могут попробовать загнать дичь). Удобства находятся на улице, и зимой сиденье будет буквально ледяным.

Чем дальше на Запад, тем зыбче закон. В некоторых городках любой бандит может объявить себя шерифом. Новости путешествуют со скоростью лошади или теле-

графного сигнала, причём в первом случае может вмешаться Чёрный Барт[13]. Уличными перестрелками никого не удивишь, последующими линчеваниями тоже. Богачи и люди со связями считаются неприкасаемыми.

Игра по «Дикому Западу» может стать реалистичнее, если подчеркнуть ошеломительное отсутствие привычных сегодня вещей. Намёк на отличие современного мира от эпохи Дикого Запада позволит истории заиграть новыми красками. Столкновение с реальностью поможет заострить такие намёки: жизнь может быть довольно жестокой (особенно, если за дверью поджидают оборотни), и она очень часто жестока в эти дикие и страшные времена.

Построение хроники

Когда тема, игровое окружение и атмосфера выбраны и устраивают всех, пора обратить внимание на другие особенности истории. На этом этапе рассказчик определяется с продолжительностью хроники и стартовыми событиями. На этой стадии создания игры важна вовлечённость игроков: если им будет скучно, на продолжение они не прийдут.

- **Размах**

Что находится в центре внимания хроники и насколько велик её замысел? Будут ли персонажи спасать группу хопи от насильственного переселения в резервацию или предотвращать погружение Калифорнии на дно морское? Находится ли на чаше весов судьба целого континента, или герои всего лишь спасают свои шкуры? Выбери масштаб хроники — и многие вопросы отпадут сами собой.

- **Учёт пожеланий**

Природа хроники зависит от пожеланий игроков и рассказчика в той же степени, что и от темы с настроением. Какими средствами игроки будут решать проблемы? Без взаимодействия с игроками ничего не выйдет: если рассказчик рисует в воображении тайные заговоры и подковёрную борьбу племён, а стая хочет надрать зад парочке бледнолицых и только, беды не миновать. Различные типы вызовов можно сочетать друг с другом для получения увлекательной смеси из бесшабашного действия и хитросплетений взаимоотношений между персонажами.

- **Согласование персонажей**

В виду социальной разобщённости оборотней им требуется общая мотивация, чтобы держаться вместе. Например, персонажи могли знать одного маршала, который внезапно и таинственно умирает, или же они выросли возле городка, который собирается снести железнодорожная комиссия. Персонажам нужна связь. Благодаря ей игроки заинтересованы в завершении сюжета, а персонажи держатся как единое целое. Если у героев общего только то, что их игроки собрались играть в «Дикий

[13] Знаменитый грабитель дилижансов.

Запад», вскоре они погрязнут в склоках и мешанине бессмысленных сражений. Это не здорово.

- **Проработка деталей**

Самая увлекательная часть. Рассказчик берёт приготовленные полуфабрикаты идей и запекает их до хрустящей корочки. Во время проработки деталей необходимо определить сюжет истории и хроники, против кого действуют персонажи (или кто действует против них), какая у них цель и куда они направляются, а также сотни других вещей. Достаточно сказать, что на этом этапе рассказчик придумывает всё, что повстречается персонажам.

Ключевой элемент планирования хроники — создание впечатляющей начальной сцены, которая задаёт тон и атмосферу всей игры. Если начальная сцена скучна и безынтересна («В салуне к вам подходит старик и протягивает карту»), едва ли игроки станут выкладываться по полной. Игроки с большим удовольствием откликаются, когда начало истории полно событиями и привлекает внимание. Можно даже без предупреждения бросить персонажей в гущу боя: «Когда поезд добрался до моста неподалёку от Эвансвилла, в тёмном небе Монтаны высоко висела луна. Ритмичный перестук колёс убаюкивал вас, не давая сосредоточиться. Стаканы с водой на столе позвякивали в такт поезду и стряхивали с боков капли конденсата. По спине пробежала струйка пота, неожиданно холодного. Вдруг воздух заполнил запах чёрного пороха. Громадная вспышка ослепила вас, от оглушительного взрыва заложило уши. Мост взорван! Поезд несётся прямиком в Эвансвиллское ущелье. И он прихватит вас за собой, если вы ничего не предпримете!»

Инструменты рассказчика

Сюжет написан и игра началась, теперь партия ждёт от рассказчика полного погружения в неё. А раз любые действия персонажей судит именно рассказчик, такое ожидание вполне правомерно: ему придётся изрядно потрудиться, чтобы история запомнилась надолго.

Есть множество способов сделать игру интереснее. Один из них — составная часть самой игры — атмосфера. Выдержанная атмосфера помогает игрокам определиться с целями и поступками персонажей и оживить те уголки мира, которые рассказчик обошёл вниманием. Игроки с развитым воображением рисуют в уме всё окружающее, даже вещи и людей, о которых не упоминалось. Как например, в игре с атмосферой ужаса, в полночь, когда куранты бьют двенадцать, на главную улицу ложатся длинные чёрные тени. Ставни и шторы в спешке задёргиваются горожанами, которых неведомые дела застали в столь поздний час. Или, для сравнения, в хронике с атмосферой тоски и утраты, жители города маются на улицах и некому их растормошить. Часы в центре города даже не указывают правильного времени: они давным-давно пришли в негодность и лишь поскрипывают вместо того, чтобы отбить наступление нового часа.

Опытный рассказчик не пренебрегает следующими инструментами:

- **Темп**

Темп игры помогает держать партию в напряжении, особенно когда он подстраивается под события. Время в Драй-Галче[14] тащится как черепаха, но когда в городе появляется прекрасная певица, в сутках, кажется, не хватит часов, чтобы насладиться её голосом. А когда персонажи пытаются спасти сельскую учительницу из готовой обрушиться шахты — каждая минута на счету.

Темп особенно важен в сценах погони или боя. Деревья сливаются в размытую полосу, когда оборотень-люпус несётся за разлитым в воздухе запахом осквернённой Вирмом крови. Чудовищный противник столь быстр, что персонаж пропускает целую серию ударов, прежде чем нанести ответный.

Главное не перестараться, меняя темп: то, что рассказчику кажется удачной серией переходов скорости игры, партия может воспринимать как бешеные скачки на американских горках.

- **Интонации**

Интонации голоса рассказчика — ещё одна возможность разнообразить и улучшить игру. Когда событие вызывает трепет, рассказчик может говорить зловещим басом, а когда требуется таинственность — переходить на едва различимый шёпот. Пронзительные интонации подойдут к сценам бешенства и стремительных действий. Однообразные путешествия и рутинный труд можно обрисовывать скучным протяжным голосом.

Если актёрское мастерство рассказчика позволяет, у каждого встреченного стаей персонажа будет свой особый голос. Впрочем, не надо доводить это до крайностей, иначе персонажи получатся нелепыми и комичными.

- **Узнаваемые персонажи второго плана**

Всякий человек уникален, поэтому и среди встреченных стаей персонажей не должно быть двух одинаковых. Это живые люди со своими симпатиями и антипатиями, врагами, связями и стремлениями. Можно придать персонажу второго плана отличительный признак, выделив какую-нибудь его особенность или особенности. Мэр Рок-Кэньона может не прекращая теребить карманные часы, а шаман Уктена говорить с белыми высокомерно и презрительно. Городской пьяница может напевать, когда напьётся в стельку, а слепой старик двигаться с неожиданным проворством. Подобные характерные чёрточки не могут заменить полностью проработанную личность, но они делают персонажа узнаваемым. Чем больше рассказчик отыгрывает такие чёрточки и чем подробнее прописана подноготная персонажей, тем сильнее они оживают и тем более реалистичными становятся.

---

[14] Драй-Галч (*англ.* Dry Gulch) — буквально «сухое русло», в разговорной речи значит «напасть из засады», так как бандиты Дикого Запада любили устраивать засады в пересохших руслах рек.

- **Воздействие на все пять чувств**

Гару соединяют в себе наследие людей и волков, а одно из присущих последним преимуществ заключается в острых от природы чувствах. Давая описания любого события или местности, важно опираться на это выдающееся сенсорное восприятие. Чувство хрупкой лёгкости древнего фетиша Вендиго, чьи перья мягко касаются руки. Удивительные многоцветные переливы носящихся вокруг селен, которые пришли предупредить о приближении Штормоглота. Визг тормозов и грохот заезжающего в депо локомотива. Тошнотворно-сладкая вонь ставшего фомором кинфолка, скрывшегося в сосновом лесу. Едва различимый солоновато-железный привкус крови в освежающем горном ручье.

Рассказчик может делать особое ударение на вкусе, запахе и звуке в своих историях, чтобы подчеркнуть инаковость восприятия оборотней: их чувства находятся на такой высоте, о которой большинство людей даже не догадывается. Помимо этого рассказчик может особо выделить чувства люпусов и давать их игрокам описания, отличные от тех, которые получают владельцы персонажей-хомидов.

- **Применение музыки**

Без этого пункта можно обойтись. Парочка дисков с кантри, индейскими песнями или музыкой из кинофильмов в немалой мере обогащает восприятие. В некотором смысле, игра похожа на кино, поэтому, чтобы усилить драматический эффект, можно в ключевые моменты включать подходящую музыку. Например, рассказчик может подготовить определённую композицию для битвы персонажей с Танцорами Чёрной Спирали или второстепенный персонаж затянет «Red River Valley», когда стая собирается выспаться после целого дня в седле.

Вместо запланированного списка музыки можно поставить на заднем фоне что-нибудь в стиле «эмбиент». Достаточно выбрать несколько композиций, поставить проигрыватель в режим случайного воспроизведения и готово! Надо только убавить уровень громкости: неожиданное появление вокала ужасно отвлекает, да и в любой момент может грянуть неуместная композиция. С музыкой следует быть осторожнее, чтобы она не выбивала из игры.

Конфликт

Значит ли это, что мы больше не друзья?
(Док Холлидэй, «Тумстоун: Легенда Дикого Запада»)

Без конфликта игра пресна. Он поддерживает интерес, даёт персонажам стимул и цель. И хотя «Дикий Запад» старается не ограничивать свободу действий игрока, не стоит забывать, что если персонажи ничего не предпринимают, кто-то придёт уже по их душу.

Конфликты бывают разные: не всегда это должен быть бой. Межплеменная политика нередко подкидывает оборотням непростую задачку, а со старейшиной особо

не поспоришь. Корпорации-застройщики получают контракты на целые города, чтобы снести их и получить доступ к нефти или драгоценным металлам: устроить компании или её сотрудникам физическую расправу глупо и контрпродуктивно, так что персонажам придёт подыскать более миролюбивое решение. Допустим, персонаж хочет создать фетиш, для чего требуется поместить внутрь духа. Что, если дух не хочет становиться частью фетиша? Помимо физического столкновения существуют бесчисленные разновидности конфликтов: на самом деле, ситуаций, которые требуют рассудительного и цивилизованного подхода, больше, нежели решаемых грубой силой.

Это вовсе не значит, что для сражений нет места. В конце концов, оборотни — дикие и первобытные создания, которым Матерью-Геей предназначено быть разумным оружием. У них есть полное право желать силового разрешения конфликта, ведь они созданы для него. Сражения — один из наиболее динамичных аспектов игры и один из наиболее действенных инструментов, покуда находится в умелых руках. Нет ничего проще, чем набросать характеристики чудовищных противников и бросить их волна за волной на персонажей: такая практика уходит корнями в ранние годы ролевых игр. Но ис-

тория станет во сто крат богаче, если у сражений будет цель или повороты сюжета заставят персонажей задуматься, за что они воюют. Самое простое — придумать архизлодея. Столкновение запомнится надолго, если главный враг долгое время ускользал от стаи, и, чтобы выследить его логово, были приложены немалые усилия. Сцена финальной битвы может стать кульминацией хроники или же завершить очередной «акт», чтобы уступить место следующему.

С опытом рассказчики замечают, что история приобретает дополнительную глубину, если сражения связанны с некоторой дилеммой. Что, если персонажи встречают банду фоморов, вожак которой приходится одному их них братом? Что, если стая преследует Танцора Чёрной Спирали, а он скрылся в школе, где только что начались занятия? Что, если один из персонажей подпал под влияние врага и вынужден сражаться со своей стаей? Эти и многие другие сюжетные инструменты помогают сделать бой необычным — не упустите их! Игроки высоко ценят любой сюжетный ход, который разнообразит очередную боевую сцену.

Создание конфликта

Вот несколько предложений по созданию конфликта, чтобы проиллюстрировать мириады возможностей, которые открываются перед рассказчиком. Многие из них могут объединяться и смешиваться друг с другом, открывая в истории новые горизонты, смыслы и возможности. Этот перечень ни в коем случае не всеобъемлющий: всего лишь подборка шаблонных конфликтов. Никогда он не сможет тягаться с воображением одарённого рассказчика.

- **Гару против Вирма**

Ставшая классикой борьба добра со злом, правды с ложью. Вирм воплощает всё зло, порчу и тлен; всё, к чему он прикасается, гибнет. Гару призваны Геей противостоять его поползновениям. Поэтому в основном оборотни сражаются со служителями и марионетками Вирма.

В простейшем случае Вирм — это то, что стоит за каждым плохишом, которого рассказчик готовит для встречи с персонажами, но на этом его возможности отнюдь не исчерпываются. Помимо беспричинного насилия, Вирм коварно совращает тех, кто руководствуется благими намерениями или незаметно для себя начал перенимать убеждения Врага. По правде говоря, Вирм нередко извращает самих гару, предлагая власть и другие дары в обмен за службу и признательность. Он приходит как овца среди волков, скрыв свою сущность и истинные мотивы. Ужасна участь оборотня, который поверил посулам Врага и предал всё, что ему было дорого.

Вирм обрёл новый инструмент в лице «Общества рыдающей луны». Этот псевдо-братский мистический орден исподволь извращает всё, до чего может дотянуться. Постепенный рост организации и её влияния с тридцатых по девяностые года девятнадцатого века представляет в эти ночи близящегося апокалипсиса немалую угрозу для оборотней.

- **Гару против гару**

Состояние народа оборотней в лучшем случае можно назвать раздробленным, а в худшем — самоубийственным. Интересы и цели многочисленных племён и их представителей вступают в столкновение с пугающей частотой. Конфликты такого рода охватывают всё от вражды племён до соперничества между отдельными оборотнями. Они самые разноплановые — всех возможностей и не перечислишь.

Конфликты на этой почве особенно действенны, когда затрагивают представителей одной и той же стаи. Допустим, у одного из группы дурная репутация или из предыдущей стаи выжил он один: можно ли ему доверять? Нет ничего невозможного в том, что в одной стае окажутся представители враждующих племён; трения между ними — атрибут настоящих героев.

- **Гару против людей**

Капризы близорукого и корыстолюбивого человечества частенько встают поперёк дороги оборотням. Дикий Запад переживает бурное развитие городов, что некоторыми гару воспринимается как парша на лице Геи. Множество оборотней с фанатизмом противостоит людям, мечтая о возобновлении Импергия и выбраковке рода человеческого. Другие ставят себе задачу поскромнее — разрушить планы тех, кто насилует землю.

Временами вспыхивают конфликты между отдельным племенем гару и какой-нибудь национальностью или этнической группой, что особенно характерно для века повальной иммиграции. Ничего удивительного, что нордические Потомки Фенриса рьяно противятся наплыву на восточное побережье ирландцев и итальянцев, а Фианна — столь же фанатично ему способствуют. Назвать чистокровного братом — нечто невообразимое. Расовые предрассудки поднимают уродливую голову и вносят лепту в создание городских этнических гетто.

Противостояние людей и оборотней задаёт одну из сильнейших тем «Дикого Запада». У гару есть определённые связи с человечеством, но сами они не люди и не всегда сходятся с ними во взглядах. В конечном итоге, гару — это чудовища, ужасающие ночные охотники. Лишь преданность Гее не даёт им стать безмозглыми зверьми. Но эта же преданность толкает их на вражду с человечеством.

- **Гару против Штормоглота**

Недавнее высвобождение Штормоглота — проблема для всех гару, как местных, так и иммигрантов. Его разрушительная мощь равно беспокоит старейшин и щенков; хаос, который он принёс в Умбру, просачивается в реальный мир.

Возникает вопрос: как же победить Штормоглота? Прямое физическое столкновение будет чистейшим безумием и самоубийством. Стремительными вылазками такому существу, как Штормоглот, не навредишь. Возможно ли вообще сдержать эту тварь?

Этот конфликт напрямую связан с другим — гару против гару. Нашествие европейских племён способствовало освобождению Штормоглота, поэтому туземные

племена Уктена и Вендиго не желают иметь с европейцами ничего общего даже перед лицом общего врага. Столкновение культур — одна из центральных тем «Дикого Запада», она может стать основой для множества историй.

- **Гару против вампиров**

От начала времён воины Геи сошлись в бою с ходячими мертвецами, считая их ничуть не лучше отвратительных фоморов. Вопреки воле Геи вампиры встают из могил и в насмешку над природой продолжают своё существование. Пиявки манипулируют обществом людей и скрываются в расползающихся городах, которые усеивают лицо Земли. Сам факт существования этих кровососущих уродцев наносит оскорбление народу гару и лично Гее.

Часть вампиров, особенно гангрелы и равнос, разделяют те же добродетели, что и гару, поэтому едва ли встретишь двух оборотней с одинаковым отношением к ним. Некоторые принимают их, почувствовав потребность в искуплении, другие же видят в этом очередную вампирскую уловку. В любом случае при общении с оборотнями вампиры не застрахованы от враждебности. Не стоит забывать, что у мертвецов есть свой арсенал сверхъестественных способностей, который может на равных потягаться с Дарами и обрядами гару.

- **Гару против магов**

Маги — народ индивидуалистичный и экстравагантный, поэтому сложно дать им общую характеристику. Иногда они могут мирно сосуществовать с оборотнями, как это происходит в случае индейских знахарей. В остальное время они ничем не лучше людей или даже хуже: маги расхищают богатства Геи в колдовских целях.

Многие оборотни избегают встреч с этими удивительными смертными, ибо их магия сильна и непостижима. Отдельные гару активно борются с магами путём внезапных налётов превосходящими силами. Любому оборотню известно, насколько маги опасная добыча: тому, кто окажется с ними на ножах, желательно составить продуманный план действий и знать, во что он впутывается.

- **Гару против призраков**

Подавляющее большинство оборотней не имеет дел с неупокоенными духами, которые, похоже, заперты в недосягаемой для них части Умбры. Однако некоторые призраки умудряются пересечь границу мира живых и встретиться с гару. Зачем они являются, неизвестно, но, как правило, это очень личный мотив. Тем не менее, бывает, что проход через Барьер находят обезумевшие и опасные привидения, которые не уступают губителям в разрушительной мощи.

Иногда оборотня преследует призрак убитого в бою противника. Многие теурги и Безмолвные странники встречают призраков, по какой-то причине прикованных к некоторому месту или предмету, и помогают завершить им неоконченные при жизни дела.

- **Гару против фей**

Оборотни считают, что у загадочных фей не всё в порядке с головой, раз они пытаются воплотить в жизнь преданья старины глубокой. Феи и гару взаимодействуют нечасто, но иногда их интересы пересекаются. В минуты просветления феи, похоже, верят, что оборотни — это давно потерянная часть фей, забытая из-за долгой разлуки.

Гораздо чаще встречаются индейские подменыши, или нуннехи. Эти представители «волшебного народца» менее капризны, чем всё прибывающие на Запад феи Европы, но их отношения с оборотнями в лучшем случае можно назвать неровными.

Большинству гару кажется, что лучше всего оставить это ходячее воплощение Вильда в покое, чтобы не оказаться втянутым в новомодную постановку «Сна в летнюю ночь» и под шумок не превратиться в кролика. Аминь.

- **Индейцы против вирмоносов**

Рука об руку с базовыми темами «Дикого Запада» идёт противостояние коренных обитателей Америки и тех, кто прибыл из-за моря, чтобы прибрать её к рукам. Колоссальное превосходство европейцев в живой силе и технике не оставило туземцам ни шанса.

Оборотни Европы не отстают, и Уктена с Вендиго затаили глубокую и справедливую обиду на братьев, которые одним своим присутствием выпустили самую могучую тварь Вирма на свете. Между оборотнями Нового и Старого Света могут и должны развиваться сложные взаимоотношения; если в одной стае одновременно окажутся индейцы и вирмоносы, конфликтов не миновать.

Оттенки серого

В конечном итоге, гару — обычные люди. Ладно, не совсем люди, но они столь же подвержены личным предрассудкам и недостаткам восприятия, как и любой в это дикое время. Раз так, то не обязательно делать всякий конфликт вопросом добра и зла. Что, если продвижение Штормоглота вскрыло золотоносную жилу, которая принесла процветание нищему поселению? Или же кабал магов пытается найти причину возмущений в Умбре? Если сделать так, что в конфликте ни одна сторона не может считаться полностью правой, история приобретёт изрядный драматический момент, а игроки получат возможность испытать совесть своих персонажей.

Советы рассказчику

Пускай ловят каждое твоё слово. Тогда стреляй.
(«Техас» Пит Барликорн, гальярд Костегрызов)

Чем дольше рассказываешь истории, тем отчётливей вырисовывается твой неповторимый стиль. Каждый рассказчик выносит решения, исходя из собственных взглядов на то, как должна проходить игра. Главное — иметь в виду потребности сюжета, желания игроков и собственные способности к импровизации.

Вот парочка советов, как вести игру. Проведя в кресле рассказчика несколько партий, вы несомненно выработаете собственные правила, а до тех пор — можно руководствоваться этими.

- **Импровизируйте**

Обычно стараниями игроков события будут отклоняться от задуманного курса. Не надо этого бояться: это естественный процесс осмысления происходящего и поиска новых путей решения поставленных задач. В этом игроков следует поддерживать: они станут действовать активнее и не будут чувствовать себя зажатыми в тисках истории (в руках неопытного рассказчика история легко может превратиться в сценарий). Когда у них появляется некоторая спонтанная, но жизнеспособная идея, нужно её подхватить и на лету включить в историю. Немного практики и невозмутимый вид — и никто так и не узнает, что это была импровизация.

- **Не соглашайтесь с чепухой**

Не надо ходить перед игроками на задних лапках. Творческий подход — это прекрасно, но некоторые идеи просто нежизнеспособны. Рассказчик — это создатель мира, где каждое его слово — закон. Некоторые камни поднять нельзя, да и не нужно.

- **Держите туз в рукаве**

И жульничайте. Часть работы рассказчика — истолковывать правила. Он должен знать, когда нарушить их в пользу игроков, когда — в пользу антагонистов, а когда отбросить целиком. Смесь из правил и драматической истории — вот что нравится игрокам. Например, если партия несколько встреч путает планы могучего губителя Костелома и под конец загоняет его в угол, нелепо позволить игроку стереть духа с лица земли всего-навсего одним удачным броском. Такой поворот способен разочаровать не только игроков, но и рассказчика. Дело легко поправит небольшое мошенничество. Ничто не сгонит краску с лица игроков лучше такого описания: «Костелом помотал головой, потёр рану, а затем презрительно фыркнул».

- **Используйте красочные описания**

В искусстве повествования требуется тщательно выбирать слова. Рассказ должен вызывать чувство реальности происходящего, а не быть пресным и безжизненным сотрясением воздуха. Понятно? Здесь чёткое различие. Простейший способ добиться такого эффекта — не употреблять игровые термины без крайней нужды. И рассказчикам, и игрокам приятнее слышать: «Проявляя чудеса ловкости, Фианна спрыгивает с дилижанса, прихватив попутно багаж, и завершает кульбит на крыше», а не: «Бросок Ловкости успешен — ты на крыше».

Китч

Некоторые заслуживают смерти.
(Эллен, «Быстрый и мёртвый»)

«Дикий Запад» создан для серьёзной игры про развитие отношений и разрешения трудных вопросов, но в него можно играть и чисто ради веселья. Китч — это сочетание атмосферы, темы и настроя, которое характерно для комедийного и насмешливого стиля. Просто представьте сплав из второсортного ужастика и «Театра Зейна Грея»[15]. Добавьте Мир тьмы — и готово.

Китчем заканчивается любая попытка добавить в «Дикий Запад» элементы мелодрамы. К нему же приводит неоправданное использование клише из вестернов и «фронтирского говора»[16]. Зато партия игроков, которая хочет несерьёзную игру-однодневку или которая устала от игр «серьёзных», всегда может обратиться к китчу.

Стиль

Китч не обязан скатываться в балаган, хотя, безусловно, может. Китчевости легко добиться с помощью «халтурно-голливудского» подхода и окарикатуривания персонажей. Отличительные черты персонажей гротескно раздуваются: недоверчивый шериф угрожает всем и каждому, проповедник изобличает «зло» (а злом он называет всё, что ему не по нраву), а сумасшедший шахтёр повсюду оставляет угольный след подобно Пиг-Пену из *Peanuts*[17].

Соответственно, хорошие ребята хороши во всём, а плохие — во всём плохи (и непременно носят только чёрное). Действие разворачивается вокруг моно… э-э, диалогов персонажей и до безобразия киношных ситуаций, в которые они попадают. Кашу маслом не испортишь.

Ну теперь пеняй на себя

Китч — просто восхитительная основа для «киношных» боёв. Особо красочные манёвры рассказчик с игроками могут подсмотреть в «Мире тьмы: Сражения». Бой в китчевом стиле — это квинтэссенция салунных драк из лучших вестернов. Вот рослые коренастые оборотни в пончо возят друг дружку по барной стойке, в то время как остроглазый Потомок Фенриса перебивает канат люстры метким выстрелом. Сбитая конструкция несётся на Танцора Чёрной Спирали и прижимает его руки к бокам. Два фомора выкидывают Дитя Геи через витрину. Бармен-кинфолк лезет под стойку за дробовиком, а на галерее танцовщица из племени Безмолвных странников сталкивает двух мерзавцев головами. Внезапно двери салуна распахиваются и всё затихает, когда внутрь вплывает законник-Серебряный клык с белой шляпой и серебряной звездой (и как он только умудрился?), которая ослепительно сияет в лунном

[15] Книжная серия в жанре вестерн.

[16] Ироническое название для нечленораздельных ругательств, якобы свойственных неотёсанным обитателям фронтира.

[17] Популярный комикс Чарльза Шульца.

свете. За ним в комнату врывается перекати-поле.

Китч как инструмент

Китчем можно немного разбавить долгоиграющую хронику. Тут важно не переборщить и, уж во всяком случае, не пользоваться китчем, когда этого не позволяет драматический или возвышенный момент.

Старая присказка гласит, что некоторых жизненных ситуаций и нарочно не придумаешь. Именно так и получается, когда в драматическую игру впрыскивают чуточку китча. Это всего лишь игра, так что небольшая шутка иногда может поставить захиревшую хронику на ноги.

Развязка

У любого кинофильма, книги, телепередачи, пьесы или песни есть развязка, должна она быть и у истории. Да, могут оставаться «хвосты», непобеждённые злодеи и отродья Вирма и нераскрытые тайны, но основной сюжет должен когда-то завершиться.

Это не значит, что у каждой хроники должен быть конец: серия игр может продолжаться, покуда они нравятся и насколько хватит воображения партии и рассказчика.

Тем не менее, завершение отдельной истории приносит чувство удовлетворения от хорошо выполненной работы. И если попутно завязались новые знакомства, разгорелась новая вражда и раскрылись некоторые тайны, лучше оставить их на потом. Самые лучшие истории раскрываются постепенно, оставляя ниточки к будущим загадкам и возможности для новых приключений. Встреченные в одной истории персонажи могут оказаться главными злодеями или неожиданными союзниками в другой. С этой точки зрения, история — лишь кусочек длительной хроники вне зависимости от того, имеет та окончание или безгранична.

Отсюда следует, что хроника не обязана быть бесконечной. История может совпадать с хроникой, например, игра-однодневка, чтобы скоротать вечер без задела на будущее. В конце концов, это решать рассказчику и игрокам, ведь только они знают, чего хотят, и получают соответственно своему участию.

Без персонажей не будет и истории. Просто некому будет решать её загадки.

В заключение, процесс повествования можно описать всего несколькими предложениями, которые стоит запомнить. Не скучайте. Живите за своих героев. Играйте отчаянно, а ещё ходите за сигарами и виски по-очереди.

Книга вторая. Бегущие в стаях

Кларисса тчк грядут большие неприятности тчк Костегрыз-проводник говорит о войне с...

Глава 4. Правила

You gotta know when to hold 'em,
Know when to fold 'em;
Know when to walk away
And know when to run.
You never count your money
While your sitting at the table;
There'll be time enough for counting
When the deal is done.
(Kenny Rogers, "The Gambler")

У всех игр есть правила. Знание и умелое использование правил отличает победителя; пренебрежение правилами и нарушение их — проигравшего. Есть простые игры, например, дуэль. Есть посложнее, например, покер, где нужны особые знания и стратегия (перехитрить зубастого парня за столом и его жирного слюнтяя-подельника, сидящего позади и пытающегося подсмотреть расклад). «Дикий Запад» не исключение. У него есть несложные правила, но чем дольше в них вглядываешься, тем больше оттенков видишь. Рассказчику требуется только основа: воображение подскажет как заполнить пробелы и сделать историю правдоподобной.

Эта глава раскрывает основы. Железной дорогой она вывозит вас в мир Запада, где на равнинах пасутся тучные стада скота и бизонов, города населены напуганными и недоверчивыми людьми, а леса пахнут прелой листвой и дают приют существам, встречу с которыми не пережил никто. Правила — что указательный столб, который даёт необходимую информацию: как далеко до воды или до города. Изучи их и доживёшь до восхода. Изложенные здесь факты сперва могут показаться странными, но в них нет ничего сложного и со временем они войдут в привычку. Изучи их и узнаешь, как поучаствовать в единственной игре в городе.

Время

Участвуя в игре и разыгрывая боевые сцены, необходимо измерять время определёнными промежутками. В «Диком Западе» пять таких промежутков.

- **Ход** — промежуток времени в сцене, который длится от трёх секунд до трёх минут. Хода хватает, чтобы сделать что-нибудь, например, выстрелить в зайца.
- **Сцена** — отрезок игры, который проходит в определённом месте. Сцена состоит из множества ходов (сколько потребуется для завершения сцены), но можно и просто отыграть её: делить сцену на ходы не обязательно.
- **Глава** — ломоть истории, который проходит за одну игровую встречу. Состоит из сцен, перемежающихся свободным временем и отдыхом.
- **История** — целый рассказ с завязкой, сердцевиной и бурной развязкой.

Самодостаточная история — основная категория игры.

• **Хроника** — связка историй о приключениях персонажей, как правило, объединённых преобладающим сюжетом или темой. Хроника — это та история, которую вы совместно рассказываете.

С гиканьем

— Хочешь драки?
— Эй! Да они нарываются!
(Деревенщины из Спиттлвиля, «Симпсоны»)

Можно отыграть самые различные действия протагониста, но далеко не все. Рано или поздно игрок захочет, чтобы персонаж сделал нечто неподдающееся отыгрышу, и тогда он должен будет описать эти действия рассказчику. Это может быть всё, что угодно, от прыжка через полыхающую расселину до проверки на слежку. Игрок объявляет о своём желании и рассказывает, как и что делает персонаж. Иногда это не представляет сложностей, например, поход к цирюльнику через ухабистую и унавоженную дорогу. Тогда достаточно сообщить рассказчику, где персонаж находится и что он делает. Однако для некоторых действий понадобится бросок костей, чтобы узнать, успешны они или нет.

Броски

Жизнь полна риска, когда подбираешь делянку, чтобы мыть золото, или сталкиваешься с обезумевшей от вирмовой горячки пумы. Ничего удивительного, что в «Диком Западе» не обходится без Госпожи Удачи. Когда требуется определить исход неоднозначного события, игроки бросают (или мечут) кости. Для игры понадобятся десятигранные кости, которые можно купить в любом нормальном магазине игрушек. Рассказчику лучше приобрести побольше, скажем, десяток. У игроков может быть один набор на всех.

Когда протагонист совершает действие, которое может завершиться неудачей, или когда события неоднозначны, рассказчик просит сделать бросок, чтобы определить результат. Броски зависят от сильных и слабых сторон персонажа и показывают, в чём он хорош, а в чём не очень.

Характеристики

Персонажа характеризуют Свойства — то, что он знает или умеет. У Свойств есть числовое значение от 1 до 5, которое отражает квалификацию и навыки. У обывателей Свойства равны 1—3, в среднем 2. У выдающихся людей они могут равняться 4 (похвально), 5 (легендарно) или даже 0 (юродиво; для Атрибутов дело редчайшее, но

возможное).

× Юродиво: с тем же успехом можно застрелиться.
• Жалко: стреляешь как девчонка.
• • Прилично: стреляешь как младший братик.
• • • Достойно: стреляешь как ма, когда она разозлится на па.
• • • • Похвально: стреляешь, будто тебя вскормили чёрным порохом.
• • • • • Легендарно: одному Господу дано превзойти этот выстрел.

Кидается столько костей, сколько точек в Свойстве. То есть, четыре кости за четыре точки Силы или одна за одну точку Восприятия. Но броски почти никогда не основываются только на Атрибуте. Атрибуты отражают природные способности. К ним обычно приплюсовываются кости за точки в Способности — тому, что персонаж выучил. Поэтому, если рассказчик просит сделать бросок, чтобы узнать, заметил ли персонаж крадущуюся по пятам пауколапую гремучую змею, конечное значение костей равно Восприятию + Бдительности (Атрибуту + Способности). Кидается столько костей, сколько точек в Восприятии и Бдительности вместе.

Набор костей (или горсть: «метнуть горсть» звучит естественнее, чем «бросить набор костей») — это суммарное количество костей, которое игрок может бросить за один ход для выполнения одного, как правило, действия. Можно разделить набор костей, чтобы персонаж совершил больше одного действия за ход (или можно получить дополнительные действия и наборы костей, если потратить пункт Ярости). Почти всегда для броска используется постоянное значение Свойства (кружочки на карточке персонажа), а не текущее (квадратики).

Некоторые действия не требуют прибавления Способности, например, поглощение урона. В таких случаях используется только значение Атрибута. Для поглощения урона кидается Выносливость.

В наборе костей не может быть больше двух Свойств. А если Свойство имеет значения от 1 до 10 (как Сила воли), то только одно. Такое Свойство никогда не суммируется с другими. В основном, у обычного существа не может быть больше десяти костей в наборе.

Жизненные трудности

Теперь, когда понятно, каким образом метать кости, пора узнать, с какой целью это делать. Для каждой задачи рассказчик устанавливает уровень сложности, которую должен превзойти игрок — словно поразить мишень в тире. Сложность может принимать значения от 2 до 10 (смысл этих чисел приводится ниже).

Пример: Протагонист хочет застрелить распухшую тварь, целиком покрытую гнойными нарывами. Рассказчик оценивает сложность такого действия, как 6. На выброшенных костях выпало 2, 3, 5, 6 и 9. Числа, которые равны или больше сложности, называются «успехами». В примере выпало два успеха, хотя достаточно одного, чтобы считать дело сделанным. Впрочем, чем больше успехов, тем лучше результат.

Сложность

3	Элементарно: попадёшь не просыпаясь.
4	Заурядно: с завязанными глазами.
5	Просто: зажмурив один глаз.
6	Стандартно: ветерок гонит пыль в глаза, но видно хорошо.
7	Затруднительно: небольшая горячечная дрожь.
8	Сложно: солнце в лицо, глаза залиты кровью, а мотоцикл ревёт.
9	Чрезвычайно сложно: стрелять чёрных уток ночью во время лунного затмения.

Степень успеха

Один успех	Незначительный: нашёл нужный город.
Два успеха	Умеренный: ты в правильном районе.
Три успеха	Полноценный: ты по нужному адресу.
Четыре успеха	Выдающийся: знаешь владельца постоялого двора.
Пять успехов	Феноменальный: владелец постоялого двора посылает свою старшую дочь составить тебе компанию в эту долгую холодную ночь.

Низкая сложность — легко преуспеть. Высокая сложность — тяжело преуспеть. Но знаете что… Высокую сложность рассказчик ставит, когда персонажу приходится нелегко, но если задача проста, можно либо поставить низкую сложность, либо объявить успех вообще без броска. Если не указано обратного, сложность равна 6.

А что насчёт сложности 2 и 10? Ничего особенного. Сложность 2 означает, что задача настолько проста, что с ней справится и младенец. А при 10 задача столь сложна, что вероятность успеха равна вероятности провала (см. ниже) вне зависимости от числа костей в наборе! Рассказчику нельзя забывать, какое это непростое дело — перебить сложность 10. Но если игрок выбрасывает десятку — это всегда успех. Разумеется, иногда даже этого недостаточно…

Глаз кобры

Если бросок был так же «удачлив», как отряд Доннера[18], и на одной из костей выпала единица (или глаз кобры), она отнимает один успех. Уберите со стола успешную кость и глаз кобры. Хуже того, единичек может хватить на все успешные кости, и тогда персонаж терпит неудачу. И ещё хуже, если единичек больше, чем успехов, с персонажем происходит что-то нехорошее — это провал (или промах). Количество единиц сверх успехов ни на что не влияет: одна или пять, результат будет один. Что произойдёт — решать рассказчику: небольшая неприятность (последняя спичка падает в лужу) или настоящая катастрофа (бикфордов шнур оказался коротковат).

[18] *Англ.* Donner Party — трагическая гибель отряда американских переселенцев в горах Сьерра-Невады.

Яблочко

Постоянные броски костей могут наскучить и застопорить продвижение истории. Если персонаж повторяет одно и то же действие снова и снова или если оно не стоит выеденного яйца, для простоты примите, что оно успешно без броска.

Есть хитрый способ вычисления автоматических успехов: если набор костей равен сложности действия или выше, персонаж преуспевает безо всяких «но». Впрочем, результат будет незначительным, как если бы выпал только один успех. Если хочется впечатляющего результата (более одного успеха), придётся бросать как обычно.

Хорошая история или красочное представление — вот что важно. Правила в сторону! Но имейте в виду, что для определённого типа действий, таких как бой, позволять автоматические успехи нельзя. Некоторые обстоятельства слишком опасны, чтобы персонаж расслаблялся.

Можно получить автоматический успех и в том случае, когда бросок необходим. Для этого достаточно потратить пункт Силы воли (о том, что такое Сила воли можно узнать в главе 6 «Свойства»). Постоянно тратить Силу воли игроку не хочется: она очень быстро заканчивается, и персонаж оказывается беззащитен перед лицом настоящих трудностей. Следует учесть, что за Силу воли можно получить только один успех; если успехов нужно больше, тратить её бессмысленно.

Наилучший результат получается при совместном использовании бросков и автоматических успехов. Когда хочется яркой и захватывающей игры, можно

отказаться от бросков ради беспрепятственного отыгрыша. Когда хочется испытать удачу или определить результаты действия случайным образом, сгребайте кости в охапку.

Продвинутые правила

Мы уже знаем, что при сложности 6 на броске одной-двух костей в трёх случаях из четырёх выпадет незначительный успех. Довольно просто, не так ли? Тогда можно чуть-чуть усложнить. Прямой отыгрыш, простые броски и автоматические успехи чрезвычайно полезны. Но когда хочется дать исход ситуации на откуп слепому случаю или сделать игру более реалистичной, на помощь приходят продвинутые правила.

Длительные действия

Действия, для которых достаточно одного успеха называются простыми и разрешаются быстро. Но кое-чего можно добиться только за некоторое время, например, вскарабкаться по склону теснины. Такие действия называются длительными. Чтобы совершить их, требуется набрать больше одного успеха — четыре, восемь или даже двадцать! Броски совершаются каждый ход, пока не наберётся нужное число успехов.

Допустим, рассказчик говорит нечто вроде: «Хорошо, Бегущий Стремительно, чтобы выбраться из этой глубокой теснины, понадобится девять успехов». Игрок начинает бросать. Он знает, что персонаж выберется, если броски будут успешными, но чем больше бросков, тем выше вероятность неудачи или провала. И если нужно поторапливаться — скажем, по пятам следует плюющая ядом тварь Вирма — персонажу не до отдыха.

Броски длительного действия совершаются каждый ход, а успехи накапливаются, пока цель не достигнута. Если успехов не выпало, персонаж может провалить действие или окончить ход без прогресса. При провале персонаж вынужден начинать всё сначала — все набранные успехи пропадают — и может даже пострадать!

Длительные броски отнимают больше времени и сил, а также могут выбить из глубокого погружения в роль. От нескончаемых бросков игра ползёт черепашьими темпами.

Встречные действия

Иногда персонажи активно противодействуют друг другу, как, например, грабители борются над мешком с деньгами. Оба игрока делают бросок по сложности, которая обычно равна Свойству оппонента; побеждает набравший больше успехов. Когда игроки метнули подходящую горсть и вычли провалы, оставшиеся успехи отменяют друг друга по одному. У кого остались успехи, тот и победил.

Если вы набрали четыре успеха, а соперник — три, вы побеждаете во встречном

броске с одним успехом. Если оба игрока набрали равное число успехов, в этом ходу никто не выигрывает, и схватка переходит на следующий ход, пока кто-то не переломит положение.

Очевидно, что на встречном броске нелегко набрать значительное число успехов. Даже если соперник не может взять верх, подгадить он сумеет.

Иногда обстоятельства требуют серии встречных бросков. Один из противников должен набрать некоторое количество успехов, чтобы выиграть. На каждом ходу оставшиеся после вычислений успехи добавляются к итоговой сумме. Кто первый наберёт необходимое количество, тот и победил.

Работа в команде

Вся стая или её часть может объединить усилия, чтобы набрать необходимые успехи. Обычно в команде работают для выполнения длительных действий, но последнее слово о возможности работать сообща остаётся за рассказчиком. Игроки бросают по-отдельности, а набранные успехи складываются. (Нельзя складывать Свойства разных персонажей для одного большого броска.) Работа в команде может пригодиться во время кабацкой драки или когда требуется починить колесо дилижанса до того, как появятся индейцы.

В других случаях помощь персонажу не требуется, например, когда он строит глазки красотке из журнала «Ревью» или посещает уборную. Тут можно и без друзей.

Вторая попытка

Неудача похуже блошиных укусов и потёртостей от седла. Иногда это единственный расклад, который раздала Госпожа Удача. Персонаж, конечно, может попытаться ещё раз, но каждая попытка увеличивает сложность действия. Когда персонаж повторяет действие, которое только что окончилось неудачей или провалом, рассказчик может увеличить сложность на единицу.

Для примера допустим, что протагонист хочет пристыдить пьяницу. Если первая попытка не удалась, вряд ли пьяницу впечатлит вторая — сложность увеличивается на один. Если персонаж упрям как осёл и пробует в третий раз, рассказчик прибавляет к сложности ещё одну единицу.

У рассказчика есть право ограничить число возможных попыток: обычно, до двух. Как персонаж сможет запугать кого-то, кто потешается над ним?

Вот ещё несколько действий, когда стоит ограничить число попыток: бегство из кутузки с попутным взломом замка при помощи булавки (Ремонт), лазанье по деревьям (Атлетика) и попытка вспомнить, как на языке апачей будет «огромное спасибо, мне только виски подравнять» (Языки).

Однако в некоторых обстоятельствах рассказчик не должен ставить ограничения — в бою, например. Подумаешь, промазал по кому-то — обычное дело. Но если у персонажа кончились патроны или он никак не может попасть с расстояния в пару ярдов, что же… Ещё пара ситуаций, когда ограничения неуместны: персонаж замечает краем глаза грозящую опасность (Бдительность) или

он уклоняется от удара (Уклонение).

Хватай револьверы

Готово. С правилами покончено. Для приключений на Буйном Западе достаточно вышесказанного о бросках. Все остальные правила из этой книги — либо исключения, либо помогают разнообразить действия. Если понятна изложенная механика бросков, будет понятно и всё остальное.

Нужен пример? Возьмём образец персонажа из пятой главы. Меган Форрест хочет прищучить гадкого губителя, который по её мнению прокрался в наш мир из Умбры. Рассказчик считает, что у поиска твари сложность 6. Берём две кости, так как у Меган Восприятие 2, и ещё две за её Бдительность 2.

Итак, у нас четыре кости — неплохо, но и ничего особенного. Неудача не слишком вероятна: будь у нас на две кости больше, и можно было бы объявить автоматический успех (набор из шести костей равен установленной сложности). Кидаем горсть. Подсчитываем успехи, не забывая убрать по одному за каждую выпавшую единичку. Что в итоге, успех или провал? Чем больше успехов набрано, тем скорее Меган заметит губителя.

Но один успех также может значить, что Меган чувствует близость врага, но не может хорошо замахнуться клейвом. Три или четыре успеха дадут ей серьёзное преимущество, возможно, даже позволят Меган заглянуть прямиком в единственный зрячий глаз твари и увидеть её истинную сущность.

Здорово? Попробуем ещё, на этот раз — длительное встречное действие. Примером служит поединок взглядов, когда два оборотня (да хоть два стрелка) буравят друг друга глазами, пока один не отступит. Для победы потребуется неизвестное число бросков, сложности бросков разные. Нужно набрать на пять успехов больше, чем противник. Важно: провал стирает все собранные успехи, а не приводит к автоматическому проигрышу.

Игроки кидают Обаяние + Запугивание; сложность равна Силе воли оппонента. Поединок взглядов едва ли конёк Меган, учитывая три точки Обаяния и ни одной Запугивания. Зато её Сила воли равна шести, поэтому противнику придётся несладко. Если характеристики кажутся слишком низкими, ничего страшного: время и опыт исправят это. Меган будет совершенствоваться в ходе приключений, что служит одной из лучших причин к продолжению игры — наблюдение за тем, как неопе-ривший щенок становится настоящим героем.

Золотое правило

«Дикий Запад» проще, чем кажется, ведь по сути у него только одно правило — никаких правил! Как кузнец куёт из чушки подкову, так и вы должны преобразить игру по собственному вкусу. Правила встают поперёк дороги — на обочину их или на перековку. Никакой набор правил не сможет отобразить всё величие и многообразие мира: для этого нужны дарования рассказчика и богатое воображение. На самом деле, все эти правила больше похожи на ориентир или рекомендацию, и вы вольны их ис-

пользовать, нарушать, игнорировать или выбрасывать на помойку, как посчитаете нужным.

Примеры бросков

В этом разделе приводится парочка идей по применению правил. Атрибуты и Способности описаны в главе 6 «Свойства». Путём их сочетания можно составить свыше двухсот типов простых бросков. Сомнительно, чтобы некоторые комбинации встречались часто (на ум сразу приходит Внешность + Уклонение), но кто знает...

- Это гремучая змея учтиво предупреждает, а вот скорпионы почти беззвучны. Бросок Восприятия + Бдительности (сложность 9), чтобы заметить затаившуюся тварь в спальном мешке товарища.
- Позади часы беспрерывной скачки, но чтобы успеть в каэрн раньше кавалеристов, нужно продолжать двигаться. Бросок Выносливости + Верховой езды (сложность 6), чтобы удержаться в седле.
- Группа линчевателей состоит из отпетых подонков, и её надо утихомирить. Бросок Обаяния + Лидерства (сложность 7) для проповеди добродетели закона и порядка. Чтобы убедить их, потребуются четыре успеха.
- Хочется опозорить гадкого пьянчугу, посмевшего встать рядом. Бросок Внешности + Запугивания (сложность 8).
- Стоим на часах, пока товарищи по стае смотрят третий сон. Бросок Выносливости + Бдительности (сложность 7), чтобы оставаться бодрым и чутким, когда в предрассветной мгле лагерь обступят конфедераты.
- После многочасового допроса бросаем Выносливость + Актёрство (сложность 8), чтобы не запутаться в показаниях. Пять успехов — и их удалось убедить окончательно.
- Что за дьявольское наречие?! Бросок Интеллекта + Языков (сложность 6), чтобы выяснить это.
- Бродячий торговец говорит весьма убедительно. Бросок Восприятия + Хитрости (сложность 8), чтобы понять, как много в его словах лжи. Набрав пять успехов, можно вывести его на чистую воду.
- Чтобы надеть колесо на ось вагона, понадобиться слегка попотеть. Бросок Силы + Ремёсел (сложность 6).
- Надо успокоить плачущих детей, пока их не услышали пугала. Бросок Сообразительности + Эмпатии (сложность 6), чтобы утешить малышей вовремя.
- Это завуалированная угроза или простая обмолвка? Бросок Восприятия + Запугивания (сложность 6), чтобы выяснить, нарывается придурок или всего лишь косноязычен.
- Обуздание лошади, которая понесла, требует изрядных сил и умения. Бросок Силы + Знания животных (сложность 9).
- С дилижанса, за которым вы гонитесь, скинули ящик. Бросок Сообразитель-

ности + Верховой езды, чтобы избежать столкновения и удержаться на коне (сложность 6).

- Нужно выдержать точные пропорции серы в порохе. Бросок Ловкости + Науки (сложность 5).
- Как долго можно неподвижно простоять в кустах под фортом, если караульные точат лясы не прекращая? Бросок Выносливости + Скрытности (сложность 7). Каждый успех выгадывает ещё полчаса.
- Нужно обработать змеиный укус и немедленно. Бросок Сообразительности + Медицины (сложность 7).
- Попытка вскрыть установленное пинкертонами банковское хранилище было дурацкой затеей. Бросок Интеллекта + Воровства (сложность 3), чтобы понять — эту штуку не взломать.
- Убедить пинкертонов, что знать не знаешь бандюганов, которые взломали банковское хранилище. Бросок Манипулирования + Хитрости (сложность 10). (Клятые ищейки всё равно конфискуют инструменты.)
- Врёт ли приказчик бакалейной лавки о том, что произошло? Бросок Восприятия + Расследования (сложность 7).
- Лучший способ впечатлить этих дерзких Фианна — продемонстрировать свои хвалёные умения. Бросок Обаяния + Фехтования (сложность 8), чтобы показать класс в обращении с клинками.
- Пляска Солнца изнурительна, если не сказать резче, но нужно терпеть, чтобы привлечь духов. Бросок Выносливости + Ритуалов (сложность 7).
- Чтобы сбежать из тюрьмы, нужно выскользнуть из кандалов. Бросок Ловкости + Атлетики (сложность 10). Требуются три успеха.
- Можно ли разжалобить судью-вешателя? Едва ли, но попробовать стоит. Бросок Обаяния + Правоведения (сложность 9).
- Съедобны ли эти ягоды или ядовиты? Бросок Интеллекта + Выживания (сложность 5).
- Будем надеяться, что быстро выхватываете револьверы вы не только на словах. Бросок Сообразительности + Стрельбы (сложность 4).

Игровой лексикон

Атрибут [Attribute]: Свойство, которая отражает природные возможности персонажа. Например, Сила, Обаяние и Интеллект.

Встречное действие [Resisted Action]: Любое действие, которое два персонажа предпринимают друг против друга. Игроки сравнивают число выпавших успехов; набравший больше побеждает.

Гнозис [Gnosis]: Мера сонастроенности с миром духов. Свойство «Гнозис» (кружки) используется в различных ситуациях, связанных с миром духов, например, когда персонаж делает шаг в сторону. Пункты Гнозиса (квадратики) используются,

чтобы вдохнуть силы в большинство Даров.

Горсть [Fist]: См. *набор костей*.

Дары [Gifts]: Сверхъестественные способности оборотней.

Действие [Action]: Свободный осознанный процесс достижения некоторой физической, социальной или ментальной цели. Когда игрок заявляет, что его протагонист что-то делает, персонаж предпринимает действие.

Длительное действие [Extended Action]: Действие, для выполнения которого требуется определённое количество успехов.

Здоровье [Health]: Мера повреждений, которые нанесены (если вообще нанесены) персонажу.

Знак [Auspice]: Фаза луны, под которой родился персонаж. Определяет его место в обществе оборотней.

Значение [Rating]: Постоянное число, характеризующее Свойство, обычно от 1 до 5, но иногда от 1 до 10.

Набор костей [Dice Pool]: Кости, которые бросаются после сложения Свойств персонажа. Как правило, это максимальное число костей, которое можно кинуть за один ход, но можно разделить их на несколько действий. (Дополнительные действия и наборы костей можно получить, потратив пункт Ярости; за подробностями обращайтесь к главе 6 «Свойства».) Разговорный аналог — *горсть*.

Сложность [Difficulty]: Число от 2 до 10, которое показывает, насколько трудно персонажу выполнить действие. Хотя бы на одной кости нужно выбросить число, равное или большее сложности.

Свободное время [Downtime]: Время между сценами, которое не отыгрывается и на которое не тратятся ходы. Персонаж может что-то делать, и рассказчик может описывать события, но время пролетает мимо.

Модель [System]: Некоторый набор правил, который используется в определённых обстоятельствах; правила, по которым бросаются кости, чтобы создать драматическую ситуацию.

Партия [Troupe]: Группа игроков вместе с рассказчиком, которая играет в «Дикий Запад» — чаще всего, на постоянной основе.

Персонаж [Character]: Каждый игрок создаёт персонажа, личность которого будет отыгрывать в ходе хроники. Так можно назвать любую личность в игре, но в «Диком Западе» под этим обычно подразумевают персонажей игроков.

Почёт [Renown]: Уважение, которым пользуется оборотень в обществе гару. Почёт значит для оборотней исключительно много, ибо они до крайности озабочены мнением народа и племени о себе. Почёт бывает трёх разных типов: Слава, Честь и Мудрость. Они повышаются, когда совершаешь правильные с точки зрения племени вещи, и понижаются, когда ведёшь себя как подлый трусливый подхалим.

Преимущества [Advantages]: Общее название для Даров и Дополнений персонажа.

Провал [Botch]: Решительная неудача, о которой сообщает преобладание в броске единичек над успехами. Также *промах*.

Промах [Misfire]: См. *провал*.

Простое действие [Simple Action]: Действие, для совершения которого требуется выкинуть лишь один успех, но дополнительные успехи улучшат результат.

Пункты [Points]: Временное значение таких Свойств, как Сила воли, Ярость и Здоровье — отмечается квадратиками, а не кружочками.

Рассказчик [Storyteller]: Человек, который создаёт основу истории в мире «Дикого Запада». Рассказчик направляет течение сюжета, отыгрывает всех персонажей, которые не принадлежат игрокам, и определяет ход всех событий, которые неподвластны им.

Свойство [Trait]: Атрибуты, Способности, Преимущества и другие характеристики персонажа, которые описываются числом точек.

Сила воли [Willpower]: Одно из важнейших Свойств, мера уверенности и самообладания персонажа. Сила воли используется отлично от большинства Свойств: она чаще тратится, чем участвует в наборе костей.

Способность [Ability]: Свойство, которое отражает знания и умения, усвоенные персонажем. Например, Запугивание, Стрельба и Ритуалы.

Сцена [Scene]: Эпизод истории. Область пространства и времени, где разворачивается серия действий. Как правило, сцена представляет собой высокодраматическую часть истории.

Ярость [Rage]: Мера гнева и внутреннего Зверя оборотня. Значение Ярости (кружочки) — это набор костей для определения того, вывели оборотня из себя или нет. Пункты Ярости (квадратики) тратятся на то, чтобы совершать за ход больше действий. Пункты Ярости восстанавливаются, когда персонаж встречает препятствие или приходит в замешательство.

Глава 5. Создание персонажа

На восток я заставляю себя идти усилием воли, на запад же иду без принуждения.
(Генри Дэвид Торо, «Прогулки»)

«Дикий Запад» предлагает возможность создать героя, наделить его личностью и определить его поведение. Герой может бороться с древним злом и очищать мир от скверны, а может с головой погрузиться в дрязги племён или поиски золотоносной жилы. Он может защищать честь своего народа, а может помогать поселенцам в покорении фронтира. Какую бы цель ни поставил игрок, она становится движущим мотивом персонажа. Вместе с остальными персонажами игроков протагонист находится в фокусе истории и может значительно влиять на её развитие.

В отличие от картонных героев, которыми представляют себя играющие дети, протагонист в «Диком Западе» должен быть проработанным до мелочей подобно главному действующему лицу романа или кинофильма. Хорошие персонажи творят собственную историю, что сказывается на игре самым лучшим образом. В общем случае, чем больше вкладываешь в персонажа, тем интереснее получается история.

Эта глава посвящена созданию неповторимого персонажа от выбора общей концепции и расчёта карточки персонажа до проработки его личности и прошлого. В результате выходит не составленная тяп-ляп груда характеристик, а настоящая личность.

Начало

Создание персонажа для «Дикого Запада» базируется на пяти положениях, которые необходимо уяснить прежде всего. Они довольно простые.

- В зависимости от задуманной рассказчиком хроники стартовые персонажи могут быть любого возраста, культуры и происхождения, но все они — неопытные оборотни, только недавно пережившие первое превращение. Бóльшая часть хроник проходит на Буйном Западе, поэтому у персонажей должна быть причина находиться на фронтире. В остальном можно играть китайцем, который прибыл на стройку железной дороги; гастролирующей французской актрисой; тлингитом, который отправился на юг за заклинанием — всем, что покажется интересным игроку и рассказчику.
- Процесс создания персонажа помогает не только определить способности протагониста, но и выработать его личность. Числа на карточке персонажа не способны передать «душу» персонажа полностью, зато они задают основу, в которую

игрок вдыхает индивидуальность. Под конец создания должна получится довольно однородная смесь из Свойств и характера.

- В «Диком Западе» используется очковая система создания персонажа. Это значит, что на начальном этапе нет случайных элементов и бросков костей. Игрок сам выбирает, кем будет протагонист и какие у него будут сильные и слабые стороны. Система оставляет место под рост, поэтому стартовый персонаж не всегда удовлетворяет запросам игрока. В ходе игры персонаж получает очки опыта, которые можно потратить на его развитие.
- У большинства Свойств на карточке персонажа — от одного до пяти очков или «точек». Всего одна точка соответствует способностям новичка или неумехи. Три точки — чуть лучше, чем у большинства, а пять помещают персонажа в разряд элиты. Распределяя физические Свойства, следует помнить, что оборотни резко увеличивают их после превращения. Даже книжный червь способен постоять за себя, находясь в одной из боевых форм гару.
- Это обязанность игроков сделать так, чтобы персонажи уживались друг с другом. Если игрок то и дело разрушает историю по той причине, что его протагонист не способен работать в команде, вероятно, ему следует создать нового. Жизнь на Буйном Западе сурова, особенно по отношению к оборотням. Стая, которая не может действовать сообща, пойдёт на корм стервятникам.

Роль рассказчика

Рассказчик помогает игрокам в создании персонажей, объясняет основы игры и знакомит с правилами. Его задача — облегчить игрокам жизнь и не перегружать новичков излишними подробностями. Чтобы персонажи легко вписались в игру, партия должна иметь представление о игровом мире и планируемой хронике. (Для примера, если задумана история про возвращение каэрнов из лап европейцев, но об этом никому не сказано, более чем вероятно, что игроки создадут стаю европейских гару и загубят идею на корню.) Это особенно важно в случае с игроком, который не знаком с «Диким Западом» или решил, что история будет в его излюбленном жанре спагетти-вестерна. Мир «Дикого Запада» придаёт хронике уникальный вкус, поэтому так важно, чтобы игроки понимали интерпретацию рассказчика. Помните, персонажи игроков — главные герои хроники. Раздайте собравшимся карточки персонажа, ответьте на вопросы и приступайте к заполнению карточек. Не бойтесь задавать игрокам наводящие вопросы и давать советы. Важно, чтобы вся партия вкладывала в трёхточечное Свойство одинаковый смысл. Не ограничивайте их свободу действий. Если с первого взгляда неясно, откуда у танцовщицы бурлеска Выживание, игрок может предложить такое объяснение, которое изрядно подстегнёт ваше воображение.

Большинство рассказчиков отводят созданию персонажей целую встречу. Можно потратить это время, чтобы провести прелюдию — краткую историю, которая помогает ярче представить прошлую жизнь и концепцию персонажа. Вопросы прелюдий рассматриваются в конце главы.

Первый шаг: концепция персонажа

Очевидно, что прежде чем приступать к проработке персонажа, следует придумать его концепцию. Она поможет игроку определиться с выбором, станет своеобразной «рамкой» для полотна его фантазии. Концепцией может стать тип личности, профессия, стереотип и всё, что угодно, если оно помогает игроку сделать выбор. Лучше, если она поддаётся перетолкованию, но и пространный текст подойдёт. Рассказчик не обязан принимать все пожелания игроков: «гроза индейцев» едва ли уместен в хронике о мирных переговорах с чистокровными. (Не подумайте, это определённо сделает игру интереснее, но для команды новичков, вероятно, интереса будет через край.)

Может показаться, что специфический мир Буйного Запада ограничивает в выборе концепции, но на самом деле он безграничен. Вот некоторые из возможных вариантов: мститель за волков, стрелок, владелец ранчо, шаман, железнодорожный рабочий, врач, старатель, миссионер, кучер дилижанса, кавалерийский офицер, кавалерист-дезертир, ветеран гражданской войны, беглый раб, игрок, торговец «змеиным маслом», воин, пропащий человек, неистребимый романтик, охотник, учёный, делец с Востока, бандит, молодчик, первопроходец и тому подобное. Всё это — стартовые точки, но пойдём дальше и придадим им индивидуальности. Например, молодой старатель, который сбежал из богатой нью-йоркской семьи ради золота, романтики и приключений, потому что не мог вписаться в великосветское общество. Где-то по дороге к золотоносному ручью он проходит через первое превращение и понимает, что отличался от аристократов сильнее, чем думал.

Оборотни, в особенности люпусы, куда меньше людей обращают внимание на цвет кожи или пол. Сексизм почти не сказывается на политике септов, и разве что оборотни-хомиды перенимают царящий на Буйном Западе расизм. Разумеется, нетерпимость оборотней привела к нынешним войнам за каэрны, но рассказчику не следует чрезмерно наказывать игрока только за то, что он взял роль чужестранца.

Определившись с базовой концепцией, приступим к выбору породы (подвида) персонажа, знака (роли в обществе гару) и племени (группы, к которой он принадлежит). Этот выбор поможет расписать персонажа в терминах Свойств и возможностей. Взаимосвязь базовой концепции с выбором породы, знака и племени требует особого внимания. Весь этот процесс призван полнее проработать персонажа, а не загнать игрока в жёсткие рамки. Хотите знак, который не подходит к базовой концепции? Пожалуйста. Пока противоречиям находится объяснение, а игра приносит удовольствие, это только добавит интересу. Рассказчик и опытные игроки, скорее всего, попробуют отговорить новичков от выбора сложных персонажей, таких как не умеющий драться арун. Опять-таки, это обещает быть интересным (вспомните упрямого аруна из пролога), но лучше сперва попробовать стереотипы, прежде чем ломать их.

Каждому стоит поинтересоваться, каких героев создают товарищи. Как правило,

не рекомендуется делать персонажа, способности или концепция которого затмевает или дублирует задумки других игроков. В противном случае, следует обсудить с партией взаимодействие и различия героев.

- **Порода.** Оборотни разрываются между волками и людьми, наследуя черты обоих, но не принадлежа никому. Оборотни размножаются, спариваясь с волками и людьми. Дети от человека зовутся хомидами, потомство волков — люпусами. Гару способны скрещиваться друг с другом, но это табу: рождённые от оборотней метисы стерильны и деформированы.

Дети оборотней далеко не всегда становятся гару. По неизвестным причинам, бывает, что кровь не проявляется на протяжении поколений кинфолков. Поэтому оборотни тщательно прослеживают родословную, чтобы любой гару, который родится в семье кинфолков, получил воспитание среди себе подобных. В ходе экспансии на запад многие племена Европы потеряли из виду кинфолков-пионеров. Оборотни, за которыми не присматривает их племя, называются потерянными щенками. Когда они обнаруживают свою истинную природу, никого нет рядом. Некому их утешить и наставить. Многие сходят с ума или становятся изгоями.

- **Знак.** Определяется фазой лу ны, под которой оборотень появился на свет. Знак знаменует силы и слабости оборотня, а также его обязанности в обществе гару. Всего знаков пять, и у каждого своя уникальная роль — от мошенника до воина. Знаки подробно разбираются в шестой главе.
- **Племя.** В древности стаи гару складывались исключительно из оборотней одного племени. На Буйном Западе в стаи входят представители разных племён. Наиболее свободомыслящие гару пытаются избежать распрей, совмещая в одной стае индейцев и европейцев, другие запрещают такие контакты. Молодые оборотни на опыте убедились, что многообразие племён делает стаю сильнее. Смешанные стаи появляются по разным причинам. Иногда это единство веры, иногда — общая цель, например, месть развращённому кавалерийскому офицеру или отваживание переселенцев от каэрна. Буйный Запад не прощает, здесь смерть может наступить со скоростью бандитской пули. Путешествующие без товарищей ошибаются лишь раз.

У каждого племени свои традиции, родословные и символика. Они берегут своих собственных кинфолков и обращаются к собственным духам-тотемам и уникальным Дарам. Полное описание племён содержится в шестой главе.

Второй шаг: выбор Атрибутов

Приступим к определению Атрибутов персонажа. Они отражают потенциал, заложенный самой природой. Впрочем, терпение и труд улучшают даже природные дарования. Атрибуты отвечают на вопросы «насколько хороша память персонажа?», «какой вес он способен поднять?» и «насколько он привлекателен?»

Сначала расставляют приоритет между тремя категориями Атрибутов: Физическими, Ментальными и Социальными. Какая категория наиболее важна для персо-

нажа, а какая — наименее? Жёстких правил по распределению Атрибутов не существует, просто придерживайтесь изначальной концепции.

Физические Атрибуты отвечают за возможности тела, включая реакцию, стойкость и мускульную силу. У боевиков чаще всего первичными становятся именно Физические Атрибуты. Они отражают все слабости и возможности человеческого тела, как врождённые, так и приобретённые.

Социальные Атрибуты отвечают за способность к общению. Они определяют производимое впечатление и умение говорить, воодушевлять и очаровывать противоположный пол.

Ментальные Атрибуты отвечают за общие способности к познанию. В том числе восприятие окружающего, быстроту принятия решений, логику, аналитическое мышление и память.

Все персонажи начинают с одной точкой в каждом Атрибуте. От приоритетов зависит, сколько точек выдаётся на каждую категорию. Между первичными Атрибутами распределяется семь точек, пять — между вторичными, а на третичные приходятся только три точки. Например, Физические получат семь точек, Ментальные — пять, а Социальные — всего лишь три. В рамках категории точки распределяются свободно: можно отдать все три точки Обаянию, или раскидать их по одной, или две точки поместить в один Атрибут, а оставшуюся — во второй.

Не стоит слишком долго раздумывать, куда вложить последние точки. Ещё будут свободные очки, а со временем и очки опыта. Персонажу нужно место для роста.

Имена

Многие игроки тратят на подбор имени не меньше времени, чем на покупку Свойств. При рождении хомиды получают характерные для данной культуры имена, но некоторые могут обладать такими «природными» фамилиями, как Морнингкилл, Донлайт или Тирдроп[19]. Чаще всего они достаются в наследство от родственников-гару. Тем, кто хочет играть индейцем, стоит познакомиться поближе с его племенем и уже потом выбрать подходящее имя.

После обряда посвящения большинство гару берёт себе описательное имя: Быстрый Клык, Небесные Глаза, Бродячий Змей и другие. Такие имена связаны со Свойствами персонажа или его подвигами. Гару, который бывает среди людей, может носить несколько имён. Важно, чтобы имя соответствовало герою. Игроку может очень нравиться идея назвать аруна Теневого владыку Джоном Джонсом, но если никто не может сдержать смех, когда персонаж представляется мистером Джонсом в Криносе, для общего блага лучше сменить имя на что-нибудь вроде Острые Клыки. В силу вражды белых и индейцев, большинство септов со смешанным составом предпочитают описательные имена, а не этнические. Уйму имён можно почерпнуть из именослова или телефонного справочника. Описательные имена создаются на основе приведённых примеров и воображения. Помните, что если герой общается с жителями Буйного Запада, иностранное имя может привлечь ненужное внимание.

[19] Буквально Убийство на Заре, Восход и Слезинка (*англ.* Morningkill, Dawnlight и Teardrop).

Третий шаг: выбор Способностей

Способности — это, кхэм, способности, которые персонаж изучил или развил, а не получил от природы. Есть разница между природным обаянием и развитым умением врать, не краснея. Существует три категории Способностей: Таланты, Навыки и Знания.

Присвоенное Способности значение говорит, сколько костей бросать при её использовании. Этот раздел поясняет, какие Способности стоит взять и насколько их оценить.

Таланты, Навыки и Знания распределяются по приоритету точно так же, как Физические, Социальные и Ментальные Атрибуты. Необходимо изучить список Способностей и их игрового применения. Если что, рассказчик ответит на возникшие вопросы.

- Таланты включают все инстинктивные Способности. Их не надо целенаправленно тренировать и невозможно изучить по книгам: чаще всего они приходят с опытом. Развито ли у героя чувство здравого смысла? Достаточно ли драк он повидал, чтобы знать, когда пригнуться?
- Навыки — это Способности, приобретаемые путём упорных тренировок. Любой Навык необходимо отрабатывать на практике шаг за шагом, но ему всё-таки можно научить и научиться (в отличие от большинства Талантов). Идут ли тренировки на пользу персонажу? Примечание: на выбор Навыков для люпусов накладываются некоторые ограничения.
- Знания требуют усиленной работы ума. Обычно эти Способности приобретаются через школу, курсы, книги и учителей, но могут быть усвоены и на практике. Образован ли персонаж? У него хорошая память? Примечание: на выбор Знаний для люпусов накладываются некоторые ограничения.

Способности, как и Атрибуты, распределяются по трём приоритетам. Тем не менее, персонажи не начинают с бесплатной точкой в каждой из них. На этом этапе поднять Способность можно только до трёх (впрочем, позднее можно будет повысить её до пяти за свободные очки). Первичные Способности получают тринадцать точек, вторичные — девять, а третичные — пять.

Хомидам настоятельно рекомендуется взять по меньшей мере одну точку в Верховой езде: на Буйном Западе это наиболее надёжный способ добраться из одной точки в другую.

Четвёртый шаг: Преимущества

Преимущества не надо ранжировать по категориям. Вместо этого, на каждое из них выделяется определённое количество точек. Это количество фиксировано, но точки можно докупить за свободные очки.

Дополнения

Каждый персонаж получает по пять очков, чтобы распределить их по десяти Дополнениям. Всего лишь пять очков, и некоторые племена ограничивают доступ к Дополнениям. А ещё они должны сочетаться с изначальной концепцией. Дополнения основываются на прошлом персонажа: по сути, они отражают, откуда он появился, и что принёс с собой.

Дары

Начинающие персонажи «Дикого Запада» могут выбрать три Дара — три мистические способности гару. Порода, знак и племя дают по одному Дару, в сумме три. За свободные очки можно купить ещё, но это должны быть Дары первого уровня.

Почёт

Почёт для оборотней — всё, ведь он показывает, насколько гару знаменит среди себе подобных. Герой начинает с определённым количеством (зависящим от знака) постоянного Почёта трёх видов: Славы, Чести и Мудрости. Временные очки зарабатываются по ходу игры.

Ранг

Ранг протагониста определяется значением постоянного Почёта. Он показывает положение и авторитет в обществе гару, а также наличие соответствующих добродетелей. Все персонажи начинают с первого Ранга.

Пятый шаг: заключительные штрихи

Зачастую, самым важным этапом создания персонажа становится нанесение последних штрихов, деталек и росчерков, которые завершают образ. На этом этапе к любому Свойству можно добавить пятнадцать свободных очков. Однако прежде следует записать базовое значение Ярости, Гнозиса и Силы воли.

Ярость

Внутренняя злость оборотня измеряется Яростью, движущей силой воина. Благодаря Ярости гару может чаще действовать в бою, по желанию менять форму и исцелять тяжкие и даже смертельные увечья. Впрочем, высокое значение Ярости делает оборотня более склонным к приступам бешенства и потере контроля над своей звериной стороной. Начальная Ярость зависит от знака.

Гнозис

Гнозис отражает сопричастность миру духов и своему духовному «Я». Он нужен для использования части Даров и проведения обрядов. Начальный Гнозис зависит от породы.

Сила воли

От Силы воли зависит, насколько персонаж владеет собой и своими действиями. Она также отражает внутренние резервы и уверенность в себе, позволяет преуспеть в том, что иначе могло бы закончиться неудачей. Сила воли зависит от племени.

Свободные очки

И наконец, можно потратить на улучшение Свойств пятнадцать свободных очков. Стоимость улучшения в свободных очках приведена в схеме создания персонажа. С помощью свободных очков можно повышать Способности выше трёх точек.

Искра жизни

Довольно правил, переходим к весёлой части. Когда карточка персонажа полностью заполнена, время навести лоск на концепцию. Дополнительные детали делают образ персонажа полнее.

Внешность

Итак, какое впечатление производит персонаж? Чёткое описание — и остальным игрокам будет проще представить героя. Внешний вид удобно строить на основе выбранных Свойств. У гару с высокой Ловкостью может быть грациозная походка. Персонаж с высоким Интеллектом может обладать жёстким взглядом, утомлённым видом или необъяснимой самоуверенностью. Оборотень с развитым Восприятием может всегда казаться настороженным, будто вслушиваясь в то, что остальные не могут уловить. Используя Свойства в качестве основы облика, можно создать сильный образ и более интересного персонажа.

Стоит подумать, какую одежду и аксессуары носит персонаж. В девятнадцатом веке почти все носят шляпы. Какие шляпы предпочитает протагонист? Носит ли героиня платья или она из тех, кто выбирает брюки (чтобы эпатировать публику, разумеется)? Если она Вендиго или Уктена, то какую одежду предпочитает: традиционную, европейскую или смесь из той и другой? Есть ли у персонажа излюбленный цвет, фасон или аксессуар?

Специализации

Любой выдающейся Способности или Атрибуту (от четырёх точек и выше) можно присвоить специализацию. Это добавит к голым цифрам живое описание. Рассказчик может понизить сложность, разрешить переброс или дать дополнительную кость, если специализация особенно подходит к ситуации. Ну например, игрок может выбрать для Стрельбы специализацию «быстрое выхватывание». А другой игрок — «винтовки» или «трюковая стрельба». При желании, специализация выбирается даже для Свойств с меньшим значением: если она подходит к истории, рассказчик может вознаградить игрока так или иначе. Но даже если никто не получит поблажек,

специализация позволяет всем участникам игры полнее представить персонажа. Одно это с лихвой оправдывает её применение.

Снаряжение

Если у персонажа есть какое-нибудь особое снаряжение, стоит уделить некоторое время их детальному описанию. Особенно это касается фетишей, но и обычные вещи заслуживают внимания. Любимая винтовка или ружьё может носить имя, предмет гардероба иметь особое значение, а медальон — служить последней ниточкой, которая связывает персонажа с оставшейся на Востоке семьёй. На Диком Западе вещи стоят дорого, и заменить их совсем не просто. Оборотни не так сильно полагаются на материальные блага, но даже они не могут позволить себе то и дело докупать снаряжение.

Кони

В мире Дикого Запада почти каждый мужчина, женщина и ребёнок умеет управлять лошадью, даже если её у него нет. Если у персонажа есть конь, нужно придумать ему кличку, описание и несколько отличительных особенностей. На фронтире добрый конь ценится на вес золота.

Причуды

Именно они создают уникальный образ. Есть ли у персонажа байка из прошлого, излюбленная фразочка или неискоренимая привычка? Не стоит злоупотреблять странностями, иначе протагонист выйдет жалким или им невозможно будет играть, но не стоит и скупиться на личные особенности. Быть может, в салуне герой всегда садится за бар? Или он носит вещи определённого цвета? Вдруг, он всегда клянётся духом своей бабушки? Или он любит наблюдать за приезжающими в город дилижансами? Запрещает ли он кому бы то ни было прикасаться к своему коню? Или мычит, если согласен? Ну вы поняли.

Устремления

У всех есть личные цели и убеждения, есть они и у героев. На «Диком Западе» у каждого персонажа своя история. Да, вокруг бушует война за Запад, но нет ли у них личных мотивов? История каждого может вылиться в побочную линию сюжета. К примеру, один из персонажей разрывается между верностью стае, которая состоит из разноплеменных европейцев, и собственному индейскому племени, которое тяжко страдает из-за слепоты пионеров. У второго может быть любовная сюжетная линия — кинфолк-любовник или запрещённые Литанией чувства к другому гару. И вечная тема вестернов — герой-мститель; отличная зацепка, особенно для легко впадающих в гнев оборотней.

Двойная жизнь

Самое пугающее в оборотнях то, что внешне они ничем не отличаются от обычных людей. Даже этот городской пьяница может после захода солнца превращаться

в сверхъестественного убийцу. Ведёт ли протагонист обычную жизнь, отдельную от жизни гару? Как ему удаётся скрывать своё истинное «Я»? На что он пойдёт, чтобы защитить любимых? Как он справляется с противоречием между долгом по отношению к людям и обязанностями оборотня? Известно кому-нибудь про его двойную жизнь?

Каждый знает, что простая размеренная жизнь сама по себе может быть тяжким трудом. Попытка совместить суровую жизнь на фронтире с проблемами оборотней имеет свои преимущества и недостатки. С одной стороны, если бригада железнодорожников захочет вас выселить, девятифутовая боевая форма придётся как нельзя кстати. Аналогично, если на вас обрушилась шахта, сила бешеного быка и острые когти определённо помогут выбраться из-под завала. С другой стороны, если губители будут отгонять бизонов, на которых вы охотитесь, ваш народ начнёт голодать.

Хуже всего, гару не способны контролировать себя. В приступе необузданной ярости оборотень может разорвать возлюбленного на кровавые ошмётки. Рядом с гару никто не может чувствовать себя в безопасности. Волки сильно нервничают в присутствии гару, даже если они находились в одной стае долгие годы. Люди тоже отличают оборотней с высокой Яростью. Они подсознательно чувствуют, что рядом опасность, и волосы у них на загривке встают дыбом. Городкам Буйного Запада нечего противопоставить разъярённому гару. Обычная потасовка в салуне может закончиться тем, что впавший в бешенство оборотень растерзает десяток закадычных друзей. И всё-таки большинство гару не хочет отказываться от уз дружбы или любви в пользу одиночества. Они отчаянно цепляются за прошлую жизнь, но большинство попыток оканчивается трагедией.

Пример создания персонажа

Игра пошла! А если точнее, Ташу пригласили присоединиться к игре по «Дикому Западу», и сегодняшний вечер посвящён созданию её персонажа. И вот с карточкой персонажа и помощью рассказчика Марка она приступает…

Первый шаг: концепция

Марк делится с Ташей принципами игрового мира и разбирает с ней карточку персонажа. Она тут же начинает прикидывать концепцию. Таша решает, что хочет играть женщину, которая потеряла семью и пытается удержать ранчо на плаву в одиночку или с помощью парочки подсобных рабочих. Для начала она придумывает персонажу имя — Меган Форрест.

Таша уже определилась, что это будет хомид. Ей кажется, что так будет проще привыкнуть к Буйному Западу, да и непонятно, зачем люпусу ранчо. Затем она выбирает знак Меган — арун, ибо ей нравится идея персонажа-бойца, который способен защитить ранчо от любых врагов.

И наконец Таша выбирает в качестве племени Фианна, хотя чуть было не оста-

новилась на Чёрных фуриях. Ей показалось, что выбор Фианна подчеркнёт прошлое персонажа: её семья лишилась дома в Старом Свете и переехала на американский Запад.

Второй шаг: Атрибуты

Таша решает, что Меган в основном полагается на физические параметры. Она работает на ранчо, любит драки и выхватывает револьвер раньше, чем большинство мужчин расположенного по соседству Драй-Рока. Таша хочет, чтобы Меган не только метко стреляла, но и отлично держалась в седле, так что без Ловкости не обойтись. Она вкладывает три точки в Ловкость, которая теперь равняется четырём. Затем она тратит по две точки на Выносливость и Силу, которые в итоге равны трём — выше среднего.

Таша определяет Социальные Атрибуты в качестве вторичных. Она хочет, чтобы Меган могла отстоять себя перед лицом насмешек и предубеждения, что женщина не может в одиночку управлять ранчо. Таша представляет, как Меган почти интуитивно находит язык с животными на ранчо, и особенно — со своей лошадью. Она вкладывает две точки в Обаяние, две точки во Внешность и одну — в Манипулирование, получая в итоге 3, 3 и 2, соответственно. Меган отлично справляется, пока не откроет свой рот: она часто может наговорить лишнего. Во всём виновата склонность говорить без обиняков, даже если это влечёт за собой большие неприятности.

В конце Таша распределяет три точки по Ментальным Атрибутам. Ей хотелось бы, чтобы у Меган было хорошее Восприятие и Сообразительность, но точек слишком мало. Она вкладывает по одной точки в каждый Атрибут. Марк обещает, что позднее у неё будут свободные очки, а Меган заработает опыт, чтобы улучшить эти значения.

Третий шаг: выбор Способностей

Таша просматривает список Способностей. Часть из них самоочевидна, зато другие — Быт, Загадки, Инстинкты и Ритуалы — вызывают вопросы по использованию в игре. Марк даёт пару примеров как разные Способности работают в его хронике. Он обещает, что в конце первой встречи Таша сможет поменять значения Способностей, если они ей не понравятся. (Вниманию рассказчиков: это просто превосходная идея. Почти всегда любые изменения после того, как игрок прочувствовал персонажа, идут на пользу.) В итоге Таша решает на первое место поставить Навыки, на второе — Таланты и Знания — на третье.

На навыки отведено тринадцать точек, но в отдельной Способности может быть только три. Таша тратит на Стрельбу три точки, две на Фехтование, три на Верховую езду, две на Знание животных, одну на Лидерство, одну на Ремёсла и последнюю — на Выживание. Таше кажется, что дерзкой владелице ранчо и аруну прекрасно подойдут боевые умения. А без Знания животных, Ремёсел и Выживания на фронтире не обойтись.

У Таши девять точек, которые можно потратить на Таланты. Немного помучив-

шись с выбором и взвесив решение сменить первичные Способности на Таланты, она вкладывает по две точки в Бдительность, Атлетику и Уклонение и по одной — в Драку и Эмпатию.

В Знаниях Таша берёт одну точку в Загадках: она хочет, чтобы Меган смотрела на вещи с разных сторон. В Языки и Культуру она вкладывает по одной точке, чтобы подружиться с местными апачами (которым посчастливилось быть кинфолками товарища по стае). Таша решила, что Меган не доверяет докторам и поэтому ставит точку в Медицине. Последнюю точку она определяет в Законы, чтобы Меган могла отстоять свои права на землю.

Четвёртый шаг: Преимущества

Теперь Таша переходит к Преимуществам и тому, что могут только оборотни. Для начала у неё есть пять очков на Дополнения. За точку она берёт кинфолка — единственного работника ранчо, который у неё остался. Таша хочет, чтобы был кто-то, кто не бросит Меган ни при каких обстоятельствах. Она вкладывает два очка в Ресурсы за ранчо и два очка в Фетиш — фамильную реликвию кельтских предков. Вместе с Марком они решают, что это будет некоторый кинжал, наподобие кинжала из клыка или клейва, но Таша оставляет подробное описание на потом (она хочет написать историю об этом фетише). Рассказчик напоминает, что для увеличения Дополнений у неё будут свободные очки.

Таша просматривает список доступных ей Даров и замечает, что Убедительность входит как в племенные Дары, так и в Дары породы. Она решает, что Меган необходим этот Дар (чтобы уравновесить несдержанный язык) в качестве Дара породы и Устойчивость к токсинам в качестве племенного. Альтернативой Убедительности могла стать весьма полезная Осечка, но Таша решила, что при помощи племенного Дара «Устойчивость к токсинам» Меган сможет спаивать людей . Она прикинула, не взять ли Осечку, но ей больше нравится говорить, а Меган по ходу хроники наверняка понадобится Убедительность. С любой физической неприятностью арун должен справляться без помощи Даров. В качестве Дара знака Таша берёт Воодушевление. Ей кажется, что Меган станет умелым воином с клейвом, который она хочет в качестве фетиша, поэтому Воодушевление будет дополнительной причиной товарищам по стае любить её персонажа.

Далее нужно записать начальный Почёт. Таша проверяет таблицу для аруна и помечает: Слава 3. Теперь она гару первого Ранга.

Персонажи-смертные

А что, если вы не хотите играть оборотнем? Что, если вы хотите сыграть кинфолком Буйного Запада или обычным человеком, который встрял в какую-то жуткую чертовщину? Что, если вы хотите вовсе не фантастику, а обычный вестерн?

Что ж, играть оборотнем совсем не обязательно. Сверхъестественные угрозы становятся намного страшнее без Даров, регенерации и Криноса, и даже обыкновенные — вдесятеро опаснее. Ниже приводятся рекомендации по созданию смертного персо-

нажа в мире «Дикого Запада» или даже в обычном вестерне без намёка на сверхъестественное.

Смертные распределяют Атрибуты и Способности по приоритетам, как и оборотни, но получают меньше точек (в конце концов, они способны на меньшее). Смертным достаётся шесть точек на первичные Атрибуты, четыре — на вторичные и три — на третичные. Аналогичным образом они получают одиннадцать, семь и четыре точки на первичные, вторичные и третичные Способности соответственно. Как правило, у них нет Гнозиса, Ярости, Даров и других сверхъестественных способностей, а начальная Сила воли равна трём. Зато они получают двадцать одно свободное очко вместо пятнадцати.

Настоящие неприятности начинаются, когда вы доберётесь до Дополнений. По очевидным причинам смертные не могут получить Фетиш, Кинфолков, Прошлую жизнь, Чистокровность, Обряды или Тотем. Остаются только Союзники, Связи, Наставник и Ресурсы. Рассказчик может придумать новые Дополнения, например, Поддержка (влиятельная организация, местная или федеральная власть наделили вас некоторой властью) или Территория (у вас есть права на кусок земли, даже если вас не назвать богачом в собственном смысле этого слова).

Часть Способностей тоже недоступна смертным. Обычные люди не могут обучиться Инстинктам, которые определяют связь с душой перевёртыша. Точно так же они не могут изучать обряды гару: они бесполезны для человека, хотя кинфолк может иметь Знание «Ритуалы». И если вы не играете кинфолком, персонаж будет подвержен Делирию в зависимости от Силы воли.

(Также может неплохо выйти, если создать смертного персонажа с заделом пройти первое превращение в будущем и уже тогда обновить карточку персонажа. Такое решение позволит игроку сжиться с персонажем *до* превращения, а значит, становление оборотнем станет намного драматичнее.)

Пятый шаг: заключительные штрихи

Таша записывает начальное значение Ярости Меган 5 (потому что она арун), начальное значение Гнозиса 1 (потому что она хомид) и начальное значение Силы воли 3 (потому что она Фианна).

Наконец, Таша может потратить 15 свободных очков. Она вкладывает два в Дополнение «Фетиш» (поднимая его до четырёх) и получает свой клейв. Одно очко она использует на увеличение Ресурсов до трёх, чтобы у Меган был запас денег для ранчо на чёрный день. Чтобы показать другим игрокам, что стая ей небезразлична, Таша вкладывает одно очко в Дополнение «Тотем». Осталось ещё одиннадцать свободных очков.

Таша хочет повысить значения Сообразительности и Восприятия, что стоит пять очков за точку. Ещё она хочет увеличить Гнозис (два очка за точку) и Силу воли (одно очко за точку). Также Таше хочется больше Способностей, но она и без того не может определиться с выбором, так что даже и не смотрит на них. Наконец, она берёт четыре точки Гнозиса за восемь очков, чтобы без проблем приводить в действие клейв. Последние три очка Таша тратит на Силу воли и получает в итоге шесть точек.

Теперь заключительные штрихи. Таша решает, что Меган предпочитает носить

голубое. Героиня получает тёмно-рыжую шевелюру и серые глаза. Таша хочет попробовать говорить на играх с ирландским акцентом, но, потренировавшись, решает оставить это на потом. Подумав над оборотническим именем для Меган, она откладывает имянаречение до обряда посвящения или какого-нибудь знаменательного события. Далее Таша называет любимого скакуна Меган Сполохом в честь старинной песенки и наделяет его чалой мастью. Остальное подождёт до прелюдии и дальнейшего развития в ходе хроники. Таша думает, что неплохо справилась, и довольна своим персонажем, которому есть куда расти.

В перспективе

В ходе игры личность персонажа развивается и углубляется. Хороший персонаж начинает жить своей жизнью: приобретает привычки, оттенки и собственный голос. Запоминающиеся герои творят новые истории, вдохновляя рассказчика и товарищей по игре.

Расширение способностей протагониста с помощью очков опыта — вот один из способов для его роста. Распределяйте очки опыта с умом: стоит тратить их не на Способности, которые персонаж не мог обоснованно получить, а на те, которые он должен был бы освоить. Прежде увеличения Выносливости, пусть персонаж пройдёт через невзгоды или тяжкий труд, которые могли бы укрепить его. Для увеличения Гнозиса придётся кстати серия поисков видений для усиления связи персонажа со своей духовной половиной. Иногда персонаж даже «не даёт» потратить очки опыта ни на что иное, кроме того, чем он занимался. Значит, он становится живее, и играть им будет ещё интереснее.

По мере развития героя попробуйте смотреть на мир его глазами. Создание персонажа — процесс без конца. Время идёт, протагонист меняется, растёт и приобретает новые умения. Чем персонаж способнее, тем он более многоплановый. Это как искусство. Чем больше сил тратишь на героя, тем лучше получается результат.

Прелюдия

Задача прелюдии — дать каждому персонажу прошлое, которое делало бы его реальнее и на которое можно было бы опереться во время игры. Тогда на первой встрече можно будет не спешно выдумывать личность героя, а целиком погрузиться в историю.

Кроме того, прелюдия позволяет каждому свыкнуться с интерпретацией правил игроком и рассказчиком. Игрок может задавать вопросы, которые в ином случае мешали бы игре. Рассказчик может познакомиться с персонажем и его движущими мотивами.

Вопросы и ответы

Вот некоторые вопросы, над которыми игроку и рассказчику стоило бы поразмыслить в ходе прелюдии.

- **Сколько вам лет?**

Возраст — краеугольный камень жизненного опыта и возможностей персонажа. С возрастом меняется его внешность. Вы юны, неопытны и наивны? Или же вы — поседевший стрелок, уставший от вызовов фронтира и желающий лишь найти спокойный уголок? Единственные ограничения на возраст в «Диком Западе» налагает первое превращение. Как правило, оно проходит сразу после полового созревания или в юношеском возрасте. Единицы превращаются в зрелом возрасте, и никто — в отрочестве. Большинство потерянных щенков проходят через первое превращение в одиночку и живут в неведении о своей природе, пока не встретят другого гару, если вообще встретят.

- **Какой была ваша семья?**

Свой первый социальный опыт человек приобретает в семье. Семья учит общению с другими людьми. Были ли у вас семейные проблемы? (Скорее всего, да: суровые условия жизни на фронтире подвергают семейные узы испытанию, и если родня замечает инаковость, то реагирует довольно жёстко.) Кем были члены вашей семьи? При этом семьёй могут стать не только биологические родственники. Жив ли ещё кто-нибудь из родителей? Если да, то кем вас считают? Любимым ребёнком или обузой? Есть ли среди вашей семьи кинфолки, и если есть, знают ли они обо всём?

- **Когда произошло ваше первое превращение?**

Первое превращение — один из решающих моментов в жизни молодого гару. После него уже невозможно отрицать свою инако-

вость. Первое превращение меняет жизнь навсегда. В каких условиях произошла первая смена форм, что послужило для неё спусковым крючком? Как вы себя тогда повели? Убили кого-нибудь? Как вы смирились с тем, что можете менять обличья? Ваша первая реакция основывалась на суевериях, логике, религии или на чём-то ещё?

- **Когда вы познакомились с другими членами стаи?**

У игроков может возникнуть желание, чтобы в прелюдии была сыграна встреча их персонажей. Но и без этого рассказчик может устроить так, чтобы в прелюдии на эпизодических ролях сыграли товарищи по стае. Стая придумывает детали встречи с помощью рассказчика. В большинстве случаев лучше, чтобы к началу хроники у товарищей по стае уже были сложившиеся взаимоотношения. Кстати, вы уже прошли обряд посвящения?

- **Где вы живёте в настоящее время?**

Из какой культуры вы вышли? Географию вашего места жительства определяет хроника, но в любом случае требуется решить, каков ваш дом или логово. Вы живёте среди людей, среди волков или отдельно? Поселились ли вы в заброшенной шахте, в старой пещере, в доме среди прерий или за завесой водопада? Грязно внутри или опрятно? Что отличает ваше логовище?

- **Пытаетесь ли вы вести нормальную жизнь?**

Продолжаете ли вы общаться с людьми (или волками), которых знали до обряда посвящения? Знает ли кто-нибудь из ваших друзей, не гару и не кинфолков, что вы оборотень? Знают ли другие гару, что вы якшаетесь со смертными?

Подробности вашей нормальной жизни могут радикальным образом сказаться на хронике. События обыденной жизни могут породить неисчерпаемое количество историй, например, связанных с неприятностями из-за постоянной перемены масок. Помните, что при высоких значениях Ярости обычная жизнь становится практически невозможной. Какая уж тут семейная жизнь, если приходится защищать близких от самого себя?

- **Что вами движет?**

Непростой вопрос. У любого персонажа должно быть несколько личных целей. После прелюдии можно добавить парочку новых желаний и стремлений. К примеру, желание стать лучшим человеком, чем был отец, или сохранить рушащийся образ жизни.

Личные устремления — ключ к пониманию человека. После превращения, скорее всего, они радикально изменятся. То, что раньше было важным, уже не важно, а над жизнью довлеют новые ценности. Если вы хотите получить живого и цельного персонажа, необходимо понять, что удерживает его от уныния и хандры (последнее, впрочем, тоже интересно сыграть; просто примите, что у персонажа нет никаких устремлений).

Стая

Вы столь много прошли, сменили кожу на шкуру, но так ничего и не поняли. Вы больше не шошоны, юты, краснокожие, бледнолицые, чёрные. Вы даже не мужчины и не женщины. Теперь вы гару, и не пристало вам ссориться подобно птицам над крошкой хлеба. Не должны вы больше быть многими, но одним. Не время для свар, когда небо красно от пожаров! Взгляните на братьев и сестёр. Теперь вы одна семья. Вы должны стать стаей. И я научу вас, как.

(Рвущий Надвое, филодокс Уктена)

В «Диком Западе» нет победителей и, будем надеяться, нет проигравших. Цель этой игры — придумать интересную историю и развлечься в процессе. Хорошо сыгранный персонаж приносит куда больше удовлетворения, чем лавры победителя. Игроки, которые проводят время, соревнуясь с товарищами, упускают самое главное.

Для оборотня нет ничего важнее его стаи. Это основная ячейка общества гару. Узы, которые связывают товарищей по стае, крепче, чем узы крови: слаженная стая мыслит и действует, будто единое целое. Члены стаи безраздельно доверяют друг другу, даже если между ними пролегла вражда. Их объединяет единый дух. Стая дарит оборотням (созданиям, живущим порознь с людьми и волками) чувство стабильности. В большинстве случаев стая становится единственным домом. Это как семья, в которой родственников выбирают.

Стая больше, чем просто группа близких друг другу гару. У неё вырабатываются неповторимые особенности и вокруг неё складываются собственные легенды. По мере того, как стая совершает всё более великие подвиги, её дух-покровитель становится могущественнее и знаменитее. Сильная стая способна пережить своих основателей и войти в песни гальярдов, вдохновляя потомков на новые свершения.

Прелюдия

В прелюдии должен участвовать только один игрок. Это позволит рассказчику полностью сосредоточиться на его персонаже.

Рассказик направляет прелюдию более жёстко, чем регулярные игры. Здесь перед игроком ставятся сцены из жизни его персонажа и — вперёд. Это может быть переломный момент в прошлом персонажа, или просто каждодневная суета — всё, что поможет игроку как следует проработать героя.

В ходе прелюдии не стоит уделять слишком много внимания Свойствам и игровой механике. В какой-то момент следует дать игроку освоиться с игровой системой, сделав бросок в относительно спокойной ситуации. Пусть игрок взаимодействует с игровым миром хроники и задаёт вопросы, если ему что-то не понятно. Если игрок не познакомится с миром Дикого Запада, во время игры он будет интересоваться техасской длиннорогой породой коров и перегоном скота, а не раскрывающейся перед ним историей. Если рассказчик не может ответить на вопрос о механике или игровом мире сходу, пусть постарается найти ответ до начала первой игровой встречи.

По тем же причинам кости не должны мешать прелюдии: без лишних раздумий игнорируйте броски, когда это необходимо. Если безвременная кончина матери составляет часть предыстории персонажа, удачный бросок Медицины, который спасёт её, придётся совсем не кстати и заставит искать пути решения сложившейся ситуации.

Не забывайте, что рассказчик и игрок творят историю сообща. Вопросы о персонаже задавайте, не прерывая сцены. Убедитесь, что игрок доволен игрой, а вы — его персонажем, пока прелюдия не закончилась.

Прежде чем водить целую группу, рассказчик может попрактиковаться с отдельными игроками во время прелюдии. Можно поделиться своими идеями с игроками и смотреть на их реакцию по очереди. Прелюдия дарит возможность придумать союзников и кинфолков, не отвлекая игроков от хроники.

Прелюдия может начинаться довольно безобидно. Что-нибудь вроде: «Прошли недели с тех пор, как ты в последний раз встречал бизона, не говоря уже о том, чтобы полакомиться его мясом. Охотники принесли чуть-чуть дичи, но в округе её почти не осталось. Ты голоден и отошёл от лагеря в поисках какой-нибудь еды. Внезапно раздался крик — одна из девушек? — и словно раскат грома... выстрел...»

Поскольку развитие персонажа ни на секунду не останавливается, не бойтесь проводить ретроспективные встречи, которые бы обогатили прошлое героя. Когда значительная часть игрового времени проходит без действий со стороны персонажей, можно провести мини-прелюдию, чтобы заполнить пустоту.

Создание стаи

Одна из главнейших задач на этапе проработки хроники — описать стаю, в которую входят персонажи. И это не пустячная проблема: необходимо всё тщательно продумать и подготовить к тому типу историй, который вы собираетесь рассказывать.

Очень важно, чтобы к созданию стаи приложила руку вся партия, включая рассказчика. Стая может стать главным действующим лицом хроники, тем, что объединяет игроков на долгое время. Игроки должны определиться с тем, какого рода стая их устроит, а следовательно, какого сорта истории им придутся по душе. Рассказчику нельзя упускать ни единой возможности увлечь партию. К примеру, такая простая задумка, как «отщепенцы даже среди гару» может послужить запалом для удалого табора Костегрызов, рагабашей и изгоев.

Обряд посвящения нередко подталкивает щенков к объединению в стаю. Это отличное решение, если персонажи впервые принесут клятвы верности друг другу именно во время обряда посвящения. Для большинства стай характерно брать новых членов только из определённого племени, но растущая угроза со стороны исчадий Штормоглота подталкивает к сотрудничеству племена, которые в ином случае оказались бы соперниками. К тому же, предполагается, что персонажи игроков — исключение из правил; иначе не стоило бы помещать их в центр истории, не так ли?

Вот несколько вопросов, ответ на которые у игроков должен быть по окончанию прелюдии.

- **Где стая обитает?**

Стае не обойтись без убежища или своей территории, будь это заброшенный шахтёрский посёлок, оживлённый город в прериях или плоскогорье, где не ступала нога человека. Обычно территория располагается поблизости от каэрна, но это не обязательно. Многие стаи устраивают потайные места для встреч и собраний, а иногда и для хранения припасов. Стая даже может устроиться не в физическом мире, а в Штормовой Умбре; впрочем, это столь опасно, что не стоит упоминания.

- **Каковы взаимоотношения внутри стаи?**

Отношения внутри стаи украшают игру. Имеет ли место товарищеское соперничество между членами стаи? Возможно, аруны соревнуются в количестве поверженных врагов? Есть ли в стае лучшие друзья? Есть ли родственники? Быть может, парочка питает друг к другу тайную, но нереализованную страсть? Или же они находятся на ножах? Может, кто-то не хочет делиться с остальными своими тайнами? Кому из стаи поверяют все проблемы?

- **Какое у стаи призвание?**

У каждой стаи есть уникальный набор умений и способностей. Некоторые не знают равных в деле выслеживания врагов и партизанской войне, другие предпочитают запугивание и лобовые атаки. Стая может избрать себе область, которую будет защищать, или странствовать по западным территориям, сражаясь с Вирмом, где бы он ни скрывался. Некоторые стаи взаимодействуют с людьми и сражаются против человеческих злоупотреблений, другие же защищают умбральные миры от духовной порчи.

- **Есть ли у стаи вожак?**

Каждая стая принимает решения по-своему. Станет ли альфой сильнейший или мудрейший, как это принято у волков? Вожака можно выбрать голосованием или через ритуальную схватку. У стаи есть постоянный вожак, или её члены то и дело грызутся за это место? Так, чтобы главного не было совсем, случай исключительный. Тогда, судя по обстоятельствам, руководящую роль принимает на себя наиболее опытный или умудрённый гару.

- **Кто служит тотемом стаи?**

Тотем жизненно необходим для любой стаи. Он служит символом стаи и связывает оборотней воедино. Игроки должны совместно выбрать подходящего духа. Также они должны решить, почему тотем выбрал именно их. Хотя в книге перечислено немало тотемов, партия вполне может придумать ещё один.

- **На что похож их септ?**

Каким образом связь с септом отражается на стае? Находится ли септ в состоянии войны или наслаждается миром с соседями? Он открыт для всех племён, дышит ксенофобией или же держится золотой середины? Требует ли септ исполнения повинностей? Помыкает ли он стаей? Относится ли вообще стая к какому-либо септу? Переживает ли септ переломный момент в своей истории? Проявляет ли он интерес к жизни стаи или же относится к ней наплевательски?

- **Какие у стаи друзья и союзники?**

К этой группе относятся все кинфолки или союзники, указанные в Дополнениях персонажей. Кто они? Каковы их взаимоотношения с членами стаи? Как много им известно о деятельности стаи? Какие у них цели и устремления? Почему они сдружились со стаей? Насколько далеко они пойдут, чтобы помочь? Какую выгоду они извлекают из этих отношений?

- **Какие у стаи враги?**

Знают ли оборотни об этих врагах? Эта вражда вызвана соперничеством или горячей ненавистью? Это результат действительной обиды или же взаимонепонимания? Возможно, враги не настроены против персонажей в принципе, а просто у них противоположные цели? Нет ли злодея, который из раза в раз досаждал бы героям?

- **В чём состоит задача стаи?**

Зачем стая собралась? Понятие о стае глубоко укоренилось в мышлении оборотней. Гару воспринимают друг друга только через призму стаи; одиночек либо жалеют, либо проклинают. Только старейшины племени живут вне стаи, но и они распускают сей священный союз, лишь познав и исполнив своё истинное предназначение.

Согласно традициям гару, у каждой без исключения стаи есть задача, которая поставлена перед ней Геей; задача, ради которой члены стаи собрались; задача, которой они должны служить. И действительно, члены стаи иногда вместе видят один и тот же сон, и руководствуются одним и тем же духом; лишь исполнив предназначение могут они уйти на покой.

Схема создания персонажа

Алгоритм создания персонажа

- **Первый шаг: концепция персонажа**

Выбрать концепцию, породу, знак и племя.

- **Второй шаг: выбор Атрибутов**

Ранжировать три категории: Физические, Социальные, Ментальные (7/5/3).
Выбрать Физические Свойства: Силу, Выносливость, Ловкость.
Выбрать Социальные Свойства: Обаяние, Манипулирование, Внешность.
Выбрать Ментальные Свойства: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.

- **Третий шаг: выбор Способностей**

Ранжировать три категории: Таланты, Навыки, Знания.
Выбрать Таланты, Навыки, Знания (13/9/5).

- **Четвёртый шаг: выбор Преимуществ**

Выбрать Дополнения (5; есть ограничения в зависимости от племени), Дары (по одному от породы, знака и племени), Почёт (от знака).

- **Пятый шаг: заключительные штрихи**

Записать Ярость (от знака), Гнозис (от породы), Силу воли (от племени), Ранг (1).
Распределить «свободные очки» (15).

Порода

См. также Породы, стр. 124—128.

- **Хомид:** Вы родились и воспитывались среди людей. О своей принадлежности к миру оборотней вы узнали только после первого превращения.

Начальный Гнозис: 1.
Начальные Дары: Осечка, Убедительность.

- **Метис:** Оба ваших родителя были гару, и поэтому вы бесплодны и уродливы. Вы росли в племени, благодаря чему лучше других понимаете культуру оборотней.

Начальный Гнозис: 3.
Начальные Дары: Сотворение стихии, Чутьё на Вирма.

- **Люпус:** Вас взрастили дикие волки. Пока вы не приблизились к зрелости, вы не знали о своей принадлежности к оборотням.

Начальный Гнозис: 5.
Начальные Дары: Заячий прыжок, Обострённые чувства.

Знак

См. также Знаки, стр. 128—133.

- **Рагабаш:** новая луна — пройдоха: вопрошатель обычаев.

Начальная Ярость: 1.
Начальные Дары: Запах проточной воды, Песнь паука, Прогулка под новой луной.
Начальный Почёт: три в любых комбинациях.

- **Теург:** ущербная луна — провидец: искатель обычаев.

Начальная Ярость: 2.
Начальные Дары: Прикосновение матери, Разговор с духом, Чутьё на Вирма.
Начальный Почёт: 3 Мудрости.

- **Филодокс:** половина луны — судья: хранитель обычаев.

Начальная Ярость: 3.
Начальные Дары: Запах истинной формы, Истина Геи, Устойчивость к боли.
Начальный Почёт: 3 Чести.

- **Гальярд:** округлая луна — лунный танцор: любовник обычаев.

Начальная Ярость: 4.
Начальные Дары: Звериная речь, Зов Вильда, Мысленный контакт.
Начальный Почёт: 2 Славы, 1 Мудрости.

- **Арун:** полная луна — воин: защитник обычаев.

Начальная Ярость: 5.
Начальные Дары: Воодушевление, Острые когти, Трюковая стрельба.
Начальный Почёт: 2 Славы, 1 Чести.

Племя

См. также Племена, стр. 133—151.

- **Безмолвные странники:** эти таинственные скитальцы не засиживаются подолгу на одном месте. Им ведомы тайны мира смертных и мира духов.

Начальная Сила воли: 3.
Дополнения: Странникам недоступны Прошлая жизнь и Ресурсы.
Начальные Дары: Скорость мысли, Чутьё на Вирма.

- **Вендиго:** они не признают над собой ничьей власти и ведут войну с европейскими захватчиками, чтобы изгнать их из Северной Америки. Только угроза со стороны Вивер, Вирма и Штормоглота может быть важнее этого.

Начальная Сила воли: 4.
Дополнения: для Вендиго недоступны Ресурсы и Связи.
Начальные Дары: Морозный бриз, Песнь сезонов.

- **Дети Геи:** Дети стремятся к единению всех племён и считают себя защитниками человечества. Их подход — прежде чем вредить, попробуй исцелить.

Начальная Сила воли: 4.
Дополнения: без ограничений.
Начальные Дары: Прикосновение матери, Сопротивляемость боли.

- **Железные всадники:** это племя пользуется человеческой техникой, поэтому остальные гару ему не доверяют. Всадники живут в крупных поселениях и высказываются в поддержку «цивилизации».

Начальная Сила воли: 3.
Дополнения: Железные всадники не могут взять Наставника, Прошлую жизнь или Чистокровность.
Начальные Дары: Подчинение простого механизма, Чутьё на Вивер.

- **Звездочёты:** малочисленные Звездочёты ищут в мире просветление и истину, повсюду отражая нападения Вирма.

Начальная Сила воли: 5.
Дополнения: Звездочёты не могут брать Ресурсы, Союзников и Фетиш.
Начальные Дары: Нити Вивер, Равновесие.

- **Костегрызы:** бродяги, скитальцы, соль земли. Костегрызы выживают в любых ситуациях и всё подмечают, но не пользуются уважением.

Начальная Сила воли: 4.

Дополнения: Костегрызы не могут приобретать Прошлую жизнь, Ресурсы и Чистокровность.

Начальные Дары: Зловоние, Каша из топора.

- **Красные когти:** Когти состоят исключительно из люпусов и прибыли в Новый Свет, чтобы уберечь Америку от людей-первопроходцев.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Красные Когти не могут приобретать Ресурсы, Связи и Союзников. Только волки могут быть их кинфолками.

Начальные Дары: Взгляд охотника, Разговор со зверем.

- **Потомство Фенриса:** эти доблестные, но дикие берсерки сохраняют скандинавские племенные традиции. Им не занимать отваги и готовности бороться с Вирмом до последней капли крови.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Потомкам недоступны Наставник и Связи.

Начальные Дары: Острые когти, Убежище.

- **Серебряные клыки:** представители этого прославленного племени спариваются только с самыми благородными людьми и волками. Они, хотя и страдают от кровосмесительных связей, но всё ещё стремятся объединить всех гару под своей властью. Нередко Серебряных клыков ослепляет гордость.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Клыки обязаны потратить не менее трёх очков Дополнений на Чистокровность.

Начальные Дары: Верховная власть, Чутьё на Вирма.

- **Теневые владыки:** это властное и требовательное племя желает отобрать первенство у Серебряных клыков. Владык не заботит судьба негодных и некомпетентных.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Теневые владыки не могут брать Наставника и Союзников.

Начальные Дары: Ореол уверенности, Роковая ошибка.

- **Уктена:** одно из двух уцелевших племён Америки. Уктена — самые способные мистики народа гару; оборотни Европы испытывают к ним недоверие и страх.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: без ограничений.

Начальные Дары: Покров ночи, Чутьё на знахарство.

- **Фианна:** пришельцы с Британских островов, они яростно оберегают поселения своих кинфолков и считают себя единственными, кто может исправить Штормо-

вую Умбру.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: без ограничений.

Начальные Дары: Убедительность, Устойчивость к токсинам.

- **Чёрные фурии:** состоящие практически из одних женщин Фурии служат Вильду и защищают слабый пол.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: без ограничений.

Начальные Дары: Песнь сезонов, Чутьё на Вирма.

Дополнения

См. также Дополнения, стр. 168.

- **Кинфолки:** ваши родственники среди людей и волков, которые не подвержены действию Делирия.
- **Наставник:** могучий старейшина, который наставляет и присматривает за вами.
- **Обряды:** количество и/или сила обрядов, которые вам известны. См. Обряды, стр. 229.
- **Прошлая жизнь:** ваша связь с духами предков и прошлым.
- **Ресурсы:** ваши накопления и собственность.
- **Связи:** связи, которые у вас есть в человеческом обществе.
- **Союзники:** ваши друзья из числа людей и волков.
- **Тотем:** сила, которую вы вкладываете в тотем стаи. Чем больше очков потратит стая, тем сильнее будет тотем. Стоимость в очках можно посмотреть на стр. 174, а примеры — в приложении.
- **Фетиш:** волшебный предмет, в котором заключён дух. Примеры можно найти в приложении.
- **Чистокровность:** ваша родословная в обществе гару.

Дары

Начальные Дары можно найти выше в подразделах о породе, знаке и племени: возьмите по одному из каждого списка. См. также Дары, стр. 174.

Почёт

Начальный Почёт можно найти в подразделе о знаках. См. также Почёт, стр. 253.

Ранг

Все персонажи начинают с первого Ранга.

Ярость, Гнозис и Сила воли

Ярость зависит от знака, Гнозис — от породы, а Сила воли — от племени. См. также Ярость, стр. 258; Гнозис, стр. 260; Сила воли, стр. 262.

Свободные очки

Свойства	Стоимость
Атрибуты	5 за точку
Способности	2 за точку
Дополнения	1 за точку
Дары	7 за Дар (только первого уровня)
Ярость	1 за точку
Гнозис	2 за точку
Сила воли	1 за точку

Глава 6. Свойства

В сущности, Свойства — это игромеханический инструмент для описания способностей персонажа. Они не дают количественной оценки его личности — это лучше оставить на отыгрыш — но отражают некоторые возможности ментального, социального и физического плана. Подобрав Свойства героя, проще понять его достоинства и недостатки, получить представление, кто он и куда идёт.

Разумеется, выбор Свойств вовсе не то же самое, что проработка персонажа. Можно решить, что герой от природы наделён обаянием, но гораздо важнее ответить на вопрос «почему?» Собрав скелет персонажа с помощью Свойств, необходимо нарастить мясца с помощью воображения и отыгрыша. Только зная, откуда у героя такая Сила воли или почему ему подходит этот знак, можно получить по-настоящему живого персонажа.

Породы

Породы — это разные отправные точки одного пути. Есть гару, которых произвели люди — это хомиды, и хотя они рождены врагом, врагом не являются, и вам стоило бы хорошенько это усвоить. Есть чисторождённые, берущие начало от волков — нашей силы. Это люпусы, и они благословенны, хотя и вынуждены существовать в мире, где их вид вымирает. Не стоит недооценивать их Ярости. Есть и другие, но они не стоят моего слова.

(Сильвания Железношкурая, гальярд Теневых владык)

Все оборотни соединяют в себе наследие волков и людей, но не у всех одинаковое соотношение этих частей. Порода оборотня, зависящая от обстоятельств его рождения, влияет на отношения с Геей, товарищами по стае и обществом гару в целом.

От породы зависит облик, в котором гару наиболее удобно находиться. Вполне естественно, что оборотень, рождённый и воспитанный волками, на четырёх лапах чувствует себя вполне свободно. Гару не составляет труда принять врождённую форму, и большинство оборотней проводят в ней бóльшую часть своего времени. Впрочем, порода выходит за рамки одного только облика и формирует характер, дух и разум. Некоторые полагают, что пропасть между хомидами и люпусами расширяется, поскольку они всё меньше могут понять друг друга. Однако большинство верит, что у каждого своё место в мире и что в мудрости Геи все различия растворяются.

То окружение, в котором растёт оборотень, также зависит от породы. Пусть метисов и сторонятся, но им необходимо жить в обществе гару, пока они не смогут принимать облик человека или волка. Большинство же оборотней растут среди лю-

дей и волков. Бывает, однако, что потомство от волка или мужчины и женщины-гару растёт в стае или септе, но довольно редко. Женщины оборотней ведут войну с Вирмом: им просто некогда лично ухаживать за щенками в надежде, что вырастет гару.

Хомиды

Гару, которые были рождены человеком, встречаются чаще всего. Их доля среди оборотней растёт с тех времён, как человек изобрёл земледелие и начал разорять природные богатства. Благодаря многочисленности и тем преимуществам, которые сулит принадлежность к человеческому обществу, хомиды стали господствующей породой оборотней.

Природная форма хомидов физически уступает волчьей, зато люпусы чрезвычайно далеки от человеческой учёности. Хотя по преимуществу технология — вотчина Вивер и Вирма, хомиды способны обуздать науку и технику и поставить её на службу Гее. Более того, в глобальном соревновании люди почти неизбежно выигрывают у волков: кинфолков-людей просто больше в наши дни.

Изначальная связь с Геей у людей слабее, чем у люпусов, а понимание традиций гару хуже, чем у метисов, но хомиды могут превозмочь эти недостатки и проявить свои лучшие качества. Несмотря на то, что люди — чуть ли не враги оборотней, хомиды умудрились почти полностью снять с себя ответственность за их злодеяния.

Почти никогда хомиды не знают про оборотней до первого превращения. Часто эти переживания уничтожают всякую надежду вернуться к привычной жизни в отчем доме. Иногда хомиды, пусть и весьма немногие, поддерживают связь с бывшей семьёй и друзьями, но это всегда было непростым предприятием. Люди не жалуют сверхъестественных родственников.

Единственное, что может хоть как-то заменить настоящую семью — это кинфолки. Они не подвержены Делирию и обычно знают «что к чему», и поэтому могут принять оборотня, несмотря на Ярость и всё прочее. Временами доверие кинфолков оказывается обмануто, временами оно заменяется завистью, но всё-таки для хомида нет лучшей возможности обзавестись счастливой семьёй.

Начальный Гнозис: 1.

Начальные Дары: Осечка, Убедительность.

Метисы

Метисы — парии общества гару: их презирают, избегают и лишают общения. В них видят знак недовольства Геи, они страдают за грехи родителей. Рождённые от запретного союза двух оборотней отбросы бесплодны и уродливы. Многие родители метисов со стыдом отрекаются от своих детей, которые вынуждены ютиться на пороге септа. Метисы не могут иметь собственных щенков, что делает их в глазах старейшин ещё никчёмнее. Их жизнь была бы сплошным кошмаром, если бы та мука, боль и горечь, которые достаются метисам, не давала им потенциал стать орудием воздаяния Геи.

Метисы всегда были диковинкой — пусть некоторые и говорят, что их число

растёт — но не всегда им позволяли жить. В прошлом их чаще убивали при рождении; эта практика отчасти сохраняется в наиболее жестоких племенах. При первых же признаках свойственных метисам уродств голову новорожденного щенка могут размозжить о камень. Ужасно, но иногда ребёнку позволяют дожить до подросткового возраста, чтобы вынести решение, насколько он пригоден к делу и должен ли умереть. Объективных причин, почему метис не может быть частью септа, не существует, и тому есть множество примеров. К сожалению, общественное предубеждение и гордыня не дают им полностью ощутить себя частью стаи. Метисы — зримое доказательство несовершенства, от которого страдают все оборотни. Возможно, жестокое обращение проистекает от осознания общей вины. Но есть и те, кто надеется — однажды метисы будут приняты по своим заслугам.

В некотором роде, метисы наиболее полно являют равновесие между человеком и волком. В отличие от хомидов и люпусов, они никогда не были людьми или волками. Их ярость вдвое страшней. Метисы рождаются в боевой форме Кринос и могут без труда принимать её. Получая воспитание среди оборотней, они не испытывают трудностей в приобретении начальных навыков и понимании хитросплетений культуры гару.

Поговаривают, что очищенная милостью Геи кровь оборотней столь сильна, что её следует разбавлять кровью людей или волков. Возможно, что и так, а может быть эту метку на метисах оставляет сама разгневанная Гея. Как бы то ни было, на них стоит клеймо. Каждый метис — урод от рождения из-за кровосмесительной связи, в результате которой он появился на свет. Уродства сильно разнятся меж собой, и не все означают полную потерю дееспособности, но каждое приносит свою долю неудобств, а также насмешек и ненависти со стороны гару. Ниже приводится перечень возможных изъянов и их последствий. На их основе игрок совместно с рассказчиком должен создать персонажа с уникальным набором недостатков.

Последний плевок, который должны стерпеть рождённые от гару, — тот факт, что искажённое Вирмом племя, Танцоры Чёрной Спирали, по преимуществу состоит из метисов, и поэтому многие оборотни преступно и ошибочно считают всех их слугами Врага. Танцоры не ставят Литанию Геи ни во что и рождают метисов без удержу. К несчастью, это лишь усиливает племя: каждое поколение получает новую волну могучих и необузданных воинов.

Начальный Гнозис: 3.

Начальные Дары: Сотворение стихии, Чутьё на Вирма.

Изъян: на этапе создания персонажа-метиса игрок должен выбрать по меньшей мере одно уродство. Ниже — несколько рекомендаций. Этот список ни в коем случае не является исчерпывающим или обязательным.

- **Альбинос.** В любом облике у вас красные глаза и лишённая пигментации кожа (мех). Вы легко обгораете на солнце и страдаете от яркого света: если не защитить глаза (затемнёнными очками или чем-то подобным), вы получаете +2 к сложности на все броски Восприятия на ярком свете.
- **Асимметрия лица.** Ваше лицо асимметрично и непривлекательно. Это мо-

жет быть как кривым носом, так и совершенно дикими смещениями. Ваша Внешность не может быть выше 2, и сложность всех Социальных бросков увеличивается на один.

- **Горб.** Ваша спина перекручена и согнута в неприглядный горб. Вам нелегко передвигаться, а сложность бросков Ловкости (и большинства Социальных) увеличена на один. Многие горбуны физически сильны, что в некоторой степени компенсирует недостаток.
- **Деформированная конечность.** Одна из ваших конечностей изогнута, перекручена или высохла. Все броски Ловкости с использованием этой конечности получают +2 к сложности, а скорость движения в Хиспо и Люпусе (а возможно, и в остальных формах, если деформирована нога) снижена вдвое.
- **Отсутствие волос.** Во всех формах ваше тело лишено волос и меха. Люпус столь же лыс, как и Хомид. Это не только уродливо, но и может привести к смерти от обморожения. Набор Социальных бросков меньше на одну кость (за исключением попыток запугивания), и вы не можете приобретать Дополнение «Чистокровность».
- **Отсутствие хвоста.** На посмешище собственной стае ни в одной форме у вас нет хвоста. Это никак не сказывается на Хомиде и Глабро, но во всех остальных обличьях вы получаете +1 к сложности бросков Ловкоси из-за проблем с удержанием равновесия. Провалы обычно приводят к досадным падениям, а оборотни, вероятно, считают вас жалким.
- **Припадки.** Вы страдаете от периодической потери сознания и утраты контроля над телом. Обычно, когда вы выбрасываете провал в отчаянной ситуации, с вами случается припадок, для выхода из которого каждый ход требуется сделать бросок Силы воли (сложность 8). Пока один из бросков не увенчается успехом, вам остаётся только корчиться на земле.
- **Рога или копыта.** В Криносе у вас либо раздвоенные копыта, либо рога (или рог) разнообразных форм. Копыта не влияют на движение. Рога могут быть козлиными или бараньими, а может даже небольшими оленьими (что может завоевать некоторое уважение Фианна) или спиральным рогом единорога (что может вызвать восхищение Детей Геи). Тем не менее, ко всем Социальным броскам среди гару (а в случае рогов — любых собеседников) вы получаете +1 к сложности: рога и копыта — признак добычи, а не хищника.
- **Сумасшествие.** Грех родителей оставил отметину на вашем разуме. Сумасшествие принимает различные формы, будь то галлюцинации, паранойя или раздвоение личности. В отчаянной ситуации вам необходимо сделать бросок Силы воли (сложность 5) или поддаться безумию.
- **Тугоухость.** Ваш слух слишком слаб, и поэтому приходится познавать мир остальными чувствами. Вы привыкли жить с этим, но испытываете трудности в общении, по крайней мере в форме Хомид. Вы получаете +2 к сложности всех бросков Восприятия, которые основаны на слухе, и можете страдать от подобного штрафа в некоторых социальных обстоятельствах.

Люпусы

Рождённые волками, быть может, ближе всех к Гее, но их численность заметно сократилась по сравнению с былыми временами. Хотя и среди захватчиков, и среди индейцев достаточно люпусов, к этой породе относится не более одного из пяти. Люпусы наделены выдающейся остротой чувств, а также природным изяществом и ста́тью, которые достаются хомидам только упорными тренировками. Однако рациональное мышление и множество других «человеческих» способностей чужды им. Часть обучаться им не желает, другая — не может.

Первый год жизни люпус проводит в волчьей стае, преодолевая испытания дикой природы. Затем волк осознаёт себя гару и сталкивается с обществом, где преобладают хомиды и где он должен найти своё место. Выходец из мира иерархии, естественных законов и инстинктов внезапно оказывается перед лицом логического мышления, техники и сложных социальных взаимодействий. Не удивительно, что добрая часть люпусов становится сторонниками сегрегации.

Начальный Гнозис: 5.

Начальные Дары: Заячий прыжок, Обострённые чувства.

Есть ряд способностей, которые недоступны люпусам на этапе создания персонажа (за исключением траты свободных очков). Их можно выучить за очки опыта, но многие волкорождённые даже не пытаются. Вот эти Способности:

Навыки: Верховая езда, Ремёсла, Стрельба, Фехтование, Этикет.

Знания: Законы, Медицина, Наука, Политика, Языки.

Знаки

Матерь-Гея — податель жизни, но наши жизненные пути определяет не она, а Луна. Каждое из её пяти лиц наделяет особым духом того, кто родится под её взглядом. Я — гальярд, округлая луна, а значит, сказитель, бард, скиталец и следопыт. Поистине, знак определяет твой путь… если у тебя хватит мудрости следовать ему.

(Песнь Зари, гальярд Уктена)

Если Гея — это утроба, которая даёт жизнь всем оборотням, то Луна — их колыбель. Жизненный путь гару, каким бы длинным или коротким он ни был, во многом зависит от фазы луны, под которой родился оборотень. Знак определяет роль, которую ему суждено исполнять в обществе гару.

Знак настолько вошёл в кровь гару, что им пронизаны все традиции и социальные обязательства внутри племени и септа. Канат общества оборотней сплетается из нитей пяти знаков, становясь в целом крепче отдельных прядей. У всех без исключения оборотней есть своя роль и своё место. В значительной мере эти импульсы имеют биологический характер, но нельзя недооценивать вклад традиций и социума.

Для оборотня нет ничего неправильного в том, что в известной степени его характер находится в прямой зависимости от обстоятельств рождения — породы и знака.

Гару принимают такую зависимость, но это всего лишь зависимость. Нет ничего невозможного в том, чтобы сопротивляться давлению знака или отбросить его целиком. Можно повстречать яростного рагабаша или аруна-весельчака. На самом деле, одними из величайших гару стали те, кто смог примирить уготованную от рождения судьбу с личными качествами, которые в неё не укладывались. Более того, в обряде отречения гару может оставить свой знак, имя и Почёт и начать с нуля под любой понравившейся луной. Нельзя сказать, что отрёкшихся очень-то уважают или доверяют им, но есть выдающиеся исключения.

В трудные времена знаком дорожат сильнее общественного положения. Для чистокровных, которые ведут отчаянную борьбу с западной колонизацией, важно знать занимаемое место в обществе. Не менее важно это и для европейских племён, с опаской раздвигающих границы таинственного фронтира.

У гару есть пять Лун и граней пять,
Что в Новом Свете, так и в Старом, у каждой своё место,
Как коновязь нам знак в сём ненадёжном крае…
(Песнь Пяти Лун, Говорящий во Весь Голос, бард Фианна)

Рагабаш: новая луна

Любой дурак знает, что лучше привлечь внимание человека, запустив ему в затылок тапкой, чем дать ему попасть под колёса дилижанса. Этот дурак — вы. В каждом королевстве должен быть шут: при дворе Геи эта честь выпала рагабашу. Вы срываете вуаль напыщенности и с хохотом втаптываете её в грязь вне досягаемости мстительных когтей. Если бы не ваши прозрения и непочтительность, так называемые вожаки вечно вели бы всех навстречу катастрофе.

Оправдано ли позволять лидерам гару вести свой народ навстречу невзгодам лишь потому, что за ними сила? Ничуть! Могут ли спокойные слова и мудрые советы остановить их? Ничуть! Если бы это было не так, Гея сделала бы теургов не столь занудными. Но нет, лучший способ — шутка и насмешка. Оборотни любят хорошую шутку, пусть иногда арун и впадает из-за неё в бешенство, а вам приходится скрыться на время. Ваша ли вина, что большинство гару считает вас досадной помехой и самолюбивым пройдохой, которого лишь необходимо терпеть… до некоторой степени? Конечно же нет. Что же делать? Привлечь ещё больше внимания, быть громче и прозорливее, уничтожать словом, но не быть жестоким. Если без этого не обойтись.

Вас терпят, но мало доверяют. Рагабаши редко возглавляют стаю. Прозрения вряд ли привлекут к вам много друзей. Любой оборотень согласится, что рагабаш — неотъемлемая часть стаи, но мало кто оценит, когда будут указывать на его промахи. Ещё меньшее число поймёт вас. И всё-таки все относятся к вам хорошо, боясь попасть под раздачу, а вашей свободе можно позавидовать. В то время, как остальным знакам отведена жёсткая социальная роль, новая луна ходит, где хочет, и руко-

водствуется лишь своими капризами.

Начальная Ярость: 1.

Начальные Дары: Запах проточной воды, Песнь паука, Прогулка под новой луной.

Песнь Пяти Лун:

Я рагабаш
Я смеюсь, но не с тобой
Я всегда ускользаю
Я прозреваю сокрытое, но сам скрыт от взгляда
Я говорю правду и не ищу почёта
Я говорю напрямик
Я рагабаш.

Теург: ущербная луна

Теург — провидец, мистик, шаман. Родившись под ущербной луной, которая почти не даёт света, вы ближе всего находитесь к миру духов. В туманных сновидениях и долгой учёбе вы нашли мудрость, заглянули в тёмные глубины своей души и разгадали тайны мира духов. Никто не знает Умбры лучше вас: там, где вы прошли, не пройдёт никто. Ужас — ваш старый приятель, а страх охраняет вашу спину в пути.

Без Геи и поддержки её духов гару — ничто. Вы, теург, обеспечиваете эту поддержку, следовательно, гару — ничто без вас. Вы наставляете их в мистических вопросах, ведёте по следам теней и прокладываете путь в Умбре. Во всех вопросах, касающихся духов, оборотни полагаются на вас. Вы держитесь отчуждённо и носите печать мудрости, полученной в кошмарном озарении. Вам некогда сидеть у костра и пожёвывать табак: вы всегда заняты общением с духами и погружены в глубокое размышление.

Когда оборотню нужен ответ на загадку, он идёт к вам; когда ему нужно утешение — он идёт к другим. В присутствии теурга остальные чувствуют себя неуютно: даже могучие аруны побаиваются их. Кто знает, что за союзники у него? Ваши поступки не смеют оспаривать, но вам придётся познать, что значит — быть хранителем тайны, каково это, когда товарищи по стае избегают вашего взгляда. Без вас племя обречено и некому будет предсказать его рок. Вы исцеляете и губите. На ваших плечах тяжкая ноша ответственности, но вы не согласны на меньшее.

Начальная Ярость: 2.

Начальные Дары: Прикосновение матери, Разговор с духом, Чутьё на Вирма.

Песнь Пяти Лун:

Я теург
Я хожу сокрытыми путями
Я знаю утерянный язык
Я — голос мира духов
Я знаю будущее и прошлое
Я прокладываю новые тропы через фронтиры Умбры

Я теург.

Филодокс: половина луны

Филодокс — судья. Как половина луны вы в равновесии между светом и тьмою, волком и человеком, Яростью и Силой воли. Переговорщик, посредник, советник и разрешитель споров, вы должны нести правосудие. Если кому из гару и суждено носить на груди звезду шерифа, то это вам, половине луны. На вас лежит ответственность по поддержанию закона в стае, септе и племени. Значительную часть сходов оборотней возглавляют филодоксы. Эту ответственность с ними делят разве что аруны.

Ваши резервы терпения и мудрости безграничны. Вы идёте царским путём и редко уклоняетесь в крайности, служа прочным и надёжным основанием для стаи. К вам обращаются за приговором, наставлением, укреплением и утешением. Вы должны примирить крайности рагабашей и арунов, уравновесить эмоциональных гальярдов и теургов и сплавить их в смертоносную стаю. Если эта задача окажется вам не по плечу, тогда личная сила каждого оборотня в отдельности не имеет значения: стая обречена на поражение.

Такая ответственность ложится тяжкой ношей, и многие филодоксы оказываются неспособными исполнять свои обязанности без того, чтобы отстраниться от ежедневной жизни стаи. Возможно, вам захочется быть отстранённым и неприкасаемым, но устойчивой власти так не получишь. Необходимо войти в равновесие с окружающим. Один неверный шаг может оказаться последним, и не только для вас, но и для ваших товарищей.

Начальная Ярость: 3.

Начальные Дары: Запах истинной формы, Истина Геи, Устойчивость к боли.

Песнь Пяти Лун:

Я филодокс
Я свет и я тьма
Я Ярость и я покой
Я стремительность и я терпение
Я иду по уготованному мне пути
Я само правосудие
Я филодокс.

Гальярд: округлая луна

Певец, поэт, рассказчик и танцор — всё это лики гальярда. Оборотням не нужны книги, чтобы помнить свою историю или пересказывать легенды: память великих гальярдов хранит всё их наследие, их голос воспевает славные подвиги прошлого. В любом европейском каэрне возле костра можно найти гальярда с гитарой, и воющий на горе чистокровный, чей абрис заслоняет луну, — это тоже гальярд.

Вы воспеваете славу и битву, плачете над телом покойника и зачитываете жуткие оды. Но вы также и развлекаете: в то время, как рагабаш паясничает и устраива-

ет проделки, ваша музыка умиротворяет, успокаивает, воодушевляет и придаёт сил. Вы хранитель знаний, учитель и историк всего народа гару. Как художник, во всём, что делаете, вы находите красоту и истину. Но родившись под луной страсти и Ярости, вы также опасный противник.

Вы — любимец муз и способны высоко вознести свой гений. Если вы родились под растущей луной, ваши песни, скорее, будут жизнеутверждающими и полными радости. Если же вас отметила убывающая луна, ваши творения, вероятно, будут мрачными, а душа овеяна прекрасным пеплом. Несмотря на то, что другие вверили вам обязанность помнить о прошлом, вы не чувствуете той ответственности, которая омрачает существование других знаков. Вас ценят в стае, и вы никогда не испытываете недостатка в товарищах, хотя не всем по нраву ваш бойкий язык и пронзительный вой.

Начальная Ярость: 4.

Начальные Дары: Звериная речь, Зов Вильда, Мысленный контакт.

Песнь Пяти Лун:

Я гальярд
Луна отражается у меня во взгляде
Песни изливаются у меня под ногами
Мой вой слышен друзьям и врагам
Моя жизнь под стать моим дерзким историям
Это я воспою твою жизнь в балладах
Я гальярд.

Арун: полная луна

Аруны — князья народа воителей и не знают ничего, кроме битвы. У них есть лишь одно решение для любой проблемы. Арун — самый неистовый среди диких, ненависть буквально переполняет его, а кровь слишком часто покрывает его смертоносные когти. Это стрелок посреди пыльной улицы, храбрец с зажатым в руке свежим скальпом, волк с окровавленной мордой. Арун — клыки и когти Геи, ему нет нужды осторожничать, ведь исход лишь один — смерть для него или для врагов.

Вы часто становитесь вожаком, особенно если у границ каэрна свирепствует война. Но даже в мирное время мало кто осмелится бросить вам вызов. То, что вы выжили в эти беспокойные времена, много говорит о ваших воинских умениях, а шрамы служат доказательством вашей отваги. Многие братья по полной луне уже сложили головы, да и ваша смерть не за горами. Возможно, вы научились немного хитрить. Впрочем, ваш гнев необуздан, а смерть в бою славна.

Вас боятся и уважают все. Немногие обращаются к вам за советом, но когда сердца объяты страхом, зовут именно вас. Ваша железная воля и неизменная отвага воодушевляют и защищают стаю. Никому не выдержать смертоносных атак вирмова отродья лучше вас. Сила дана вам по праву рождения, чтобы поражать врагов и управлять друзьями. Тому, кто рискнёт перейти вам дорогу, лучше уметь постоять за себя клыками и когтями.

Начальная Ярость: 5.
Начальные Дары: Воодушевление, Острые когти, Трюковая стрельба.
Песнь Пяти Лун:
Я арун
Я волчий клык
Я охотник и убийца
Я боль земли
Я тот, кого ты боишься
Имя мне — смерть
Я арун.

Племена

В основании общества гару лежит идея племени. В оборотнях смешались социальные инстинкты людей и волков, и поэтому только в племени они могут обрести себя. Родня со стороны волков и людей обычно не может обеспечить гару домашним теплом, и только племя дарит им чувство принадлежности к чему-то большему. Без поддержки племени большинство сходило бы с ума после первого превращения. То чувство пламенной преданности, которое большинство оборотней испытывает к племени, может превзойти только верность стае. В древности, когда стаи состояли из представителей одного племени, с этим не было никаких проблем. Теперь же распространились многоплеменные стаи, и такой конфликт интересов иногда приводит к серьёзным неприятностям.

У каждого племени есть история о собственном возникновении, в которой ему отводится решающая роль в защите Геи и спасении остальных племён. Большинство подобных легенд едины в том, что изначально все гару были из одного племени. В описании последующих событий сказания расходятся, но в целом гальярды согласны, что разделение на племена стало результатом соперничества между фракциями оборотней. С тех самых пор гару сражаются друг с другом почти с тем же азартом, что и с Вирмом. Кое-кто даже считает, что разобщённость оборотней — величайшая победа Вирма: междоусобица оставляет меньше времени, сил и ресурсов для борьбы с Врагом. Раскол на чистокровных и иммигрантов — лишь последнее по времени проявление вражды, которая не даёт воителям Геи собраться и покончить с Вирмом раз и навсегда.

В былые времена у Геи были и другие защитники. Кроатоан, одно из трёх чистых племён, пожертвовали собой ради победы над Пожирателем душ. Белые плакальщики пали жертвой вирмовой порчи и стали ненавистными Танцорами Чёрной Спирали. Сохранившие верность племена видят в них предателей Геи и всех гару. Европейские оборотни говорят о ещё одном племени — Буньип, которое обитает в далёкой Австралии. Говорят, что они никогда не покидали пределов Австралии, во всяком случае, нет ни единого свидетельства, что они когда-либо бывали в Новом

Свете.

Ниже приведены описания тринадцати племён. У каждого есть дух-тотем, который наставляет всё племя в целом. Тотем обучает своих детей Дарам и может наделить их и другими способностями. В отличие от тотема стаи их не требуется покупать за очки: у каждого оборотня есть связь с тотемом своего племени. Также племя защищает определённые области и людей — свою территорию и протекторат. Это прямая обязанность каждого члена племени.

Дополнения. У части племён есть ограничения на доступные Дополнения; они отдельно указаны для каждого племени. Персонаж не может начать игру с запрещёнными Дополнениями и не может брать их за свободные очки. Однако по решению рассказчика их можно получить в ходе игры. Например, Костегрыз, который сдружился с эксцентричным миллионером, после смерти друга может обнаружить, что оказался единственным наследником. Соответственно, рассказчик может дать персонажу точки в Ресурсах.

Безмолвные странники

Одни говорят, что загадочные Безмолвные странники, прибыв в Чистые земли, спутались с чистокровными. Другие уверяют, что с Новым Светом Странникам не совладать. Сами они остаются верными своему прозванию и хранят молчание по этому поводу. Как бы то ни было, теперь Странники колесят по дорогам и Лунным путям Америки, как они колесят по остальному миру. Они появляются из ниоткуда и исчезают в никуда, оставляя за собой только лишь загадку, предостережение или тело убитой твари Вирма.

Странники обожают неизведанные территории. Они кочуют по всей стране, которая открывает перед ними секреты и посвящает в свои тайны. Странники часто бывают в Умбре, чтобы узнать от духов о деятельности Вирма в новых краях. Недавно племя вступило в переговоры с Уктена по вопросу Штормоглота, о котором Безмолвные странники узнали в ходе умбральных скитаний.

Многие оборотни не доверяют Безмолвным странникам. Странники не раз появлялись с каким-нибудь пророчеством о грядущем зле и при этом молчали о том, откуда они знают, что делать. Немалое число гару просто отказывается разговаривать со Странниками из-за боязни выболтать секреты племени и не получить ничего взамен. Сами Странники не против такого отчуждения, считая это справедливой ценой за знания и мудрость. Пусть так, но одиночество в дороге может наскучить: иногда Безмолвные странники примыкают к разноплеменным стаям и хранят им исключительную верность.

Тотем племени: Сова.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Странникам недоступны Прошлая жизнь и Ресурсы.

Начальные Дары: Скорость мысли, Чутьё на Вирма.

Внешность. В Странниках легко прослеживается североафриканское происхождение. Форма волка напоминает египетского шакала: Странники будто бы сошли

со страниц легенды об Анубисе. В форме человека они обычно поджары, но закалены долгими странствиями, а межвидовое скрещивание впрыснуло в племя расовые типы со всего света. Многие Безмолвные странники производят впечатление спокойного благородства и мудрости не по годам.

Ареал. Подавляющее большинство Странников не остаётся подолгу на одном месте, а колесит по стране в поисках знаний.

Протекторат. Безмолвные странники покровительствуют тем, кто пускается в авантюры в поисках просветления. Они приглядывают за первопроходцами и путешественниками, а также часто берут под крыло бродячие труппы или странствующие карнавалы.

Цитата: *«Если хочешь спуститься в эти шахты, от охотничьих ружей не будет никакого толка. Если тамошние обитатели хоть чем похожи на жителей Куэва Венено — а я могу поручиться, что похожи — лучше подготовить другое снаряжение. Можешь мне в этом поверить».*

Вендиго

Когда чистые племена разошлись, Вендиго выбрали северные области континента. Они помогли сплести великую мистическую сеть, которая связала спящие ис-

чадия Вирма в Чистых землях, и продолжили с кинфолками вольготную жизнь, полную щедрот Геи.

Когда сеть пошла трещать по швам, всё переменилось. Теперь Вендиго двинулись на юг, чтобы отбить вирмоносов и отстоять Чистые земли.

Вендиго недолюбливали вирмоносов с самого начала, а с уходом Кроатоан и вовсе решили вытурить их с Чистых земель. Вендиго отважны и отчаянны, но проигрывают. Вирмоносы заграбастали все исконные владения, вынудив чистокровных ютиться на чуждой негостеприимной земле. Пришельцы заявляют исключительные права на землю, лишая остальных щедрот Геи, как будто у них есть какое-то право владеть Её частью. Вирмоносы совращают даже Старшего брата Уктена, который принял некоторых пришельцев в свою среду. Для Вендиго война против вирмоносов и их скверны, будь то скверна Вирма или Вивер, есть война за выживание племени и кинфолков. Они видят, что если не остановить вирмоносов сейчас, вскоре земля покорится Вивер и Вирму.

Вендиго отказываются иметь дела с большинством других оборотней. Из пришельцев им симпатичнее всего Красные когти, которые жаждут растерзать всех смертных пришельцев, но только пока Когти не трогают индейцев. Иногда они вступают в разговор с Детьми Геи, как того хотел бы Средний брат Кроатоан. В остальном, Вендиго водятся с одними лишь Уктена и только их считают достаточно «чистыми». Особенную ненависть племя питает к Потомству Фенриса и Фианна, которые соперничают с ним за родовые владения и которые одними из первых согнали Вендиго с исконной земли.

Тотем племени: Вендиго (дух зимы, пожирающий людей).

Начальная Сила воли: 4.

Дополнения: для Вендиго недоступны Связи и Ресурсы.

Начальные Дары: Морозный бриз, Песнь сезонов.

Внешность. Волчья кровь в жилах Вендиго принадлежит североамериканским лесным волкам. Их шкуры имеют серый или коричневый оттенок, а также их сочетание. Они крепки и мускулисты и могут похвастаться смертоносными когтями. Человеческая кровь принадлежит исключительно чистокровным: Вендиго наотрез отказываются сочетаться с вирмоносами.

Ареал. Вендиго предпочитают густые леса северных территорий, хотя некоторые уходят на юг вслед за чистокровными, либо чтобы помочь Уктена против вирмоносов.

Протекторат. Вся земля. Геодезисты, экспедиции и караваны поселенцев — отличная добыча для их Ярости. Вендиго обычно находятся среди самых воинственных индейских племён Америки и чувствуют родство с апачами и сиу. Любой вирмонос, вознамерившийся отхватить себе ещё кусочек земли, становится целью праведного гнева Вендиго — которые не ограничиваются только лишь людьми. Незваный оборотень вполне вероятно увидит, как его внутренности приносят в жертву благородной Ярости Вендиго.

Цитата: *«Вы не оскверните ни пяди этой земли, бледнолицые братцы. Хотите*

пересечь эту равнину — вы напитаете её своей кровью».

Дети Геи

В пучине всех этих кровавых междоусобиц, которые раздирают народ гару на части, одно племя призывает к единству. Среди всей этой ненависти, которая разжигает Ярость оборотней, одно племя призывает к взаимопониманию и компромиссу. Дети Геи убеждены, что защищать Матерь можно не только насилием.

Дети признают: избежать драки не всегда возможно или даже желательно, — но при этом они знают, что Вирм находит открытую дверь в каждом осквернённом ненавистью сердце, в каждом проявлении злобы и отмщения, в каждой вспышке жестокости. Когда дело доходит до боя, Дети сражаются с честью. Их девиз — никогда не бить во гневе, но лишь когда без применения силы не обойтись. Дети верят, что раскол гару на племена — результат Вирмовой уловки, направленной на ослабление защитников Геи. Они верят, что все оборотни принадлежат одному племени, все оборотни — Дети Геи. Поэтому их тотем племени Единорог довольно часто помогает гару других племён. Многим Детям кажется, что в этот союз должны входить не только оборотни. Они уверены, что в благосостоянии Геи заинтересованы все и что кинфолки, люди и даже некоторые сверхъестественные существа могут внести вклад в борьбу с Вирмом. Большинство оборотней считает это исключительной глупостью, но Дети продолжают гнуть свою линию.

Дети Геи чувствуют себя как дома в Соединённых Штатах, стране, чьи идеалы и сама конституция подверглись их влиянию. Всем, даже щенкам, предоставляется право открыто высказывать свои убеждения и действовать в соответствии с ними. Дети придерживаются нехарактерных для оборотней идей: они считают, что даже старейшины могут многому научиться у щенков. Несогласие с чужим мнением не только разрешается, но и поощряется. Это право на несогласие помогает Детям избегать борьбы за власть, свойственной некоторым племенам, а также отбросить в сторону личные разногласия, когда дело требует решительных действий.

Предания племени сообщают, что на заре освоения Нового Света Дети Геи помогали Кроатоан в битве с Вирмом. Теперь племя уговаривает Уктена и Вендиго присоединиться к европейским гару, на которых те затаили обиду. Дети оказались в затруднительном положении. Большинство требует активных действий против рабства, переселения и резни чистокровных, а также ущемления прав слабого пола. Но также они понимают, что если переусердствовать, страна погрузится в пучину войны. Дети Геи раскололись по этому вопросу. На большом сходе племени было решено, что Дети продолжат открыто высказываться против несправедливостей, но действовать против них будут подспудно, например, помогая «Подземной железной дороге». Большинство пошло на этот компромисс и начало работу через обширную сеть кинфолков и союзников-людей.

Однако часть Детей уверена, что отказ от активных действий приведёт к недопустимому усилению Вирма в Чистых землях. Вопреки воле племени, эти отступники взяли борьбу в свои когти. Поскольку Дети никогда никого не наказывали за сле-

дование велению собственной совести, против отступников племя в целом ещё не выступило.

Отдельные племена считают Детей слабаками и трусами из-за призывов к единству и милосердию. Другие видят в них надменных дурней, чьи лицемерные обличения служат только на пользу Вирму. Большинство же гару не отрицает в Детях благородства и умения поддерживать мир даже тогда, когда это кажется невозможным. Очень немногие знают, что лучше не вставать на пути у Дитя Геи, который решил всё-таки взяться за оружие. Если уж дошло до драки, преданность Гее и понимание, что других путей не существует, лишь укрепляет их решимость вложить в каждый удар всю силу.

Тотем племени: Единорог.

Начальная Сила воли: 4.

Дополнения: без ограничений.

Начальные Дары: Прикосновение матери, Устойчивость к боли.

Внешность. Всё в облике Детей отражает их связь с Геей. Мех обычно бывает землистых оттенков коричневого и серого, зачастую с белыми отметинами. Эти величественные и могучие оборотни излучают скорее спокойствие и уверенность, нежели дикую силу, свойственную остальным гару.

Ареал. Детей можно повстречать почти что где угодно. В новых городах и селениях, в резервациях вместе с чистокровными, проводниками в глухомани — Дети Геи разошлись по всем новым территориям, чтобы сгладить противоречия и утешить горести народа.

Протекторат. Всё человечество. Дети хотят стать всеобщей совестью, как оборотней, так и людей. Тысячелетиями они просвещали человеческую расу о дарах Геи и продолжают влиять на поступки людей и гару, в основном, собственным примером.

Цитата: *«Да опустите же вы стволы, проклятие на ваши шкуры! Не далее как в полумиле отсюда под землёй закипает Улей, а всё, о чём вы можете думать, так это как проучить друг друга за оплошности в этикете? Хотите достойной драки — идите за мной, и не мешкая!»*

Железные всадники

По всей стране возникают новые города — Железные всадники тут как тут. Стремительно развивается техника; телеграф и железная дорога опутывают весь континент — Железные всадники тут как тут, помогают развитию и впитывают новые знания. Всадники утверждают, что нашли духов денег и металла, которые обучают их.

Племя выделяется среди гару тем, что не страшится возвышения человечества. По их мнению, будущее не за дикой природой, а за цивилизацией и культурой. Существование технологических духов — как они считают — наглядно демонстрирует, что Гея благоволит человеческим достижениям, а значит, гару должны приспосабливаться к меняющемуся миру. Бóльшая часть оборотней других племён в лучшем случае считает их сумасшедшими, а в худшем — пособниками Вирма. Взлёт человече-

ской цивилизации требует от оборотней умения жить среди людей. Всадники столько сделали для сельских кинфолков остальных племён, что мало кто осмеливается в открытую обвинять их в пособничестве Вирму. К великому удивлению гару, Железные всадники умудрились основать каэрны в городской черте; этот факт Всадники используют как очередное доказательство, что они не забыли Гею и не забыты Ей. Тем не менее, многие теурги считают беспорядки в Штормовой Умбре свидетельством того, что проникающие в неё энергии Вивер далеки от доброжелательности. Всадники и сами признают, что Вирм действительно влияет на местных духов Вивер, но отказываются винить технику в том, что некоторые могут обратить её на зло.

На Буйном Западе Всадники скооперировались с энтузиастами, которые вкладывают деньги в науку, закладывают основы телеграфной системы и связывают противоположные побережья железной дорогой. За это на них ополчилась часть племён, в особенности Вендиго, Уктена и Красные когти, зато они обрели поддержку Костегрызов и сдержанный интерес Детей Геи.

Тотем племени: Таракан.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Железные всадники не могут владеть Наставником, Прошлой жизнью или Чистокровностью.

Начальные Дары: Подчинение простого механизма, Чутьё на Вивер.

Внешность. В Люпусе Железные всадники предстают в облике небольшого или среднего по размерам волка. Чаще всего у них ухоженный, покрытый разноцветными пятнами мех. В человеческом обличье можно найти черты любого народа, чьи представители живут в городах. Всадники любят одеваться по-современному, если возможно, по парижской моде, и благодаря связям среди богатых и влиятельных всегда в курсе последних поветрий.

Ареал. Племя обосновалось во всех новых городах и крупнейших поселениях Запада. Компании обывателей они предпочитают новаторов и политических воротил. Помимо всего прочего, Всадники способствовали открытию множества новых университетов. Отдельные Железные всадники принесли немалую пользу на поприще железнодорожной геодезии благодаря способности разметить путь даже на враждебной территории.

Протекторат. Всадники оберегают изобретателей, богатых вкладчиков, машинистов и иже с ними. Они с теми, кто продвигает науку и технику, и на пределе сил защищают города от порчи Вирма.

Цитата: *«Расслабься, приятель! Знаю, поначалу этот железный конь не внушает доверия, но поверь мне, он ничем не хуже скакуна из плоти и крови. Прислушайся к свистку — словно певчая птичка поёт. Перед тобой новая порода с паром вместо крови и железом вместо костей. Разве она не великолепна?»*

Звездочёты

По лону Геи бродит очень немного Звездочётов, а пересекло океан и прибыло в Америку и того меньше. История возникновения этого племени почти утрачена:

большинство оборотней знает лишь то, что Звездочёты существуют. Сами Звездочёты хранят древнюю легенду о том, что их племя зародилось в глубоком прошлом, почти перед крахом Импергия. В отчаянии от порождённой Вирмом ненависти, которая свила гнездо в душах гару, часть оборотней отвернулась от своих племён в пользу нового пути. Они очистили себя от скверны Вирма и нашли средоточие равновесия и покоя в собственных сердцах. Звездочёты предпочитают одиночество компании сородичей. В этом заключается их величайшая сила и величайшая слабость. Отстраняясь от своих братьев, они потеряли желание собираться в стаи, потеряли великое наследие волчьей крови. Стремление к одиночеству катастрофически уменьшило их численность: их легко можно назвать самым малочисленным племенем. Многие даже не были рождены Звездочётами, но оставили старое племя ради просветления.

Трудностям вопреки, Звездочёты незабываемы в деле. Они мастера замысловатого боевого стиля, который они называют «кайлиньдо» и который использует сильные стороны каждой из пяти форм. Помимо этого Звездочёты умеют обуздывать Ярость гару. Как и Дети Геи, Звездочёты ищут мира, но готовы к войне. И всё-таки они прибегают к насилию чаще Детей. Звездочёты видят во врагах не только неискоренимое зло: если противнику можно помочь, его попытаются усмирить без серьёзных травм. Но если Звездочёт уверен, что ничего поделать нельзя, — врагу осталось недолго.

Большинство Звездочётов происходит из Азии, и те немногие из них, которые оказались на Буйном Западе в массе своей прибыли вместе с кинфолками, привезёнными для прокладки железных дорог. Значительная часть надеялась донести до Уктена и Вендиго сокрытую истину, которую отвергли гару Европы. Однако их численность на Буйном Западе — капля в море; тринадцатое племя, о котором редко вспоминают и нечасто узнают, почти не присутствует в местных септах.

Тотем племени: Химера.

Начальная Сила воли: 5.

Дополнения: Звездочёты не могут брать Ресурсы, Союзников, Фетиш.

Начальные Дары: Нити Вивер, Равновесие.

Внешность. Благодаря смешанному происхождению, цвет шкуры Звездочётов может быть весьма разнообразным. У большинства мех серого или чёрного цвета, часто встречаются пятна других оттенков. Те немногие Звездочёты, которые родились в племени, представляют тип дальневосточных людей, хотя встречаются оборотни и с европейскими или африканскими корнями.

Ареал. Звездочёты путешествуют по неизведанным и отдалённым уголкам планеты. Они ищут уединение, чтобы открыть новые пути к гармонии, и просветлённых гару, чтобы перенять их мудрость.

Протекторат. Племя чтит скитальцев и искателей, независимых философов и любого, кто жаждет мудрости и сознания Геи. Многие приглядывают за китайскими кварталами и замкнутыми племенами американских индейцев. Иногда Звездочёты посвящают в свои истины людей, которым они доверяют не меньше гару, но

тщательно скрывают тайные премудрости под слоем метафор: некоторые вещи людям лучше не знать.

Цитата: *«Идеальный воитель подобен ветру — его движения не видны глазу, только отступление и падение противника выдаёт его присутствие. Ему не нужно двигаться — он само движение. Любое оружие для него — детские игрушки, оружие надо отложить. Пока ты бездумно полагаешься на револьверы, тебе не стать лучшим».*

Костегрызы

В любом обществе есть свои отверженные, и гару тут не исключение. Костегрызы веками выживали на городских улицах среди гнёта и невзгод благодаря одним лишь смекалке и решимости. От других оборотней мало помощи; на самом деле, Костегрызы вообще мало что получают, кроме презрения и насмешек. Но они выживают и процветают там, куда остальные боятся и ступить.

Свободу Костегрызы любят всеми фибрами своей души. Соединённые Штаты — их собственность, их Земля Обетованная, великий демократический эксперимент, где даже беднейшие (теоретически) что-то да значат. Впрочем, одно обстоятельство омрачает всё предприятие — рабство. Новый Свет должен был стать местом, свободным от привычных притеснений, поэтому Костегрызы идут на всё, чтобы остановить рабовладение. Вместе с Чёрными фуриями и Детьми Геи Костегрызы вносят наибольший вклад в дело аболиционизма.

Со своей родины в Африке и Индии Костегрызы разошлись по всему миру и смешали кровь с людьми всех возможных рас и народов. Когда-то кровь их люпусов могла состоять в родстве с шакальей, но с тех пор она истощилась. Столетия городской жизни выхолостили дикое наследие Костегрызов, но обитатели гор и падальщики с фронтира стараются возобновить волчью кровь племени.

Собирая падаль, Костегрызы находят не только пищу. Обычно им достаются самые пикантные слухи, последние вести о спрятанных сокровищах или времени прибытия в город нового обоза. Костегрызы, живущие в больших городах, передают Железным всадникам слухи об экспериментах и изобретениях. Многие благородные оборотни не желают иметь дела с безродными Костегрызами, но бывают вынуждены смирить гордыню и вступить в переговоры с племенем дворняжек, когда требуется информация, которую не добудешь в глуши.

Как правило, Костегрызы носят грязные лохмотья и едят что бог пошлёт, но на самом деле они умеют позаботиться о себе и о других. Положение в обществе Костегрызов зависит от личных накоплений и щедрости, с которой ими делятся внутри племени. Находящимся на дне человеческого общества тоже нередко перепадает от этих щедрот.

Тотем племени: Крыса.

Начальная Сила воли: 4.

Дополнения: Костегрызы не могут приобретать Прошлую жизнь, Ресурсы и Чистокровность.

Начальные Дары: Зловоние, Каша из топора.

Внешность. В Люпусе Костегрызы нередко напоминают крупных лаек с косматой свалявшейся шкурой, запаршивевших и растрёпанных из-за поиска падали. По меркам гару они невелики, зато потрясающе живучи. В настоящее время Костегрызов можно найти среди выходцев из любого народа и расы.

Ареал. Костегрызы занимают растущие поселения, железнодорожные гетто, лачуги отшельников и прочее второсортное жильё. Учитывая количество не слишком успешных городков на фронтире, неудивительно, что племя довольно влиятельно к западу от Миссисипи.

Протекторат. Костегрызы встали на защиту всех тех, о ком остальные предпочитают забыть. Они приглядывают за неимущими и считают себя паладинами тех, на ком Земля держится.

Цитата: *«Ну, может здешние законы и покажутся вам странными. Но это славный народ в славном городке. И нам не по нраву, что вы такие приходите и пытаетесь вышвырнуть нас вон лишь потому, что нам недостаёт денег на адвокатов. Так что, может договоримся?..»*

Красные когти

Возрастание роли человечества часто приводит молодых щенков к неверному выводу, что все оборотни рождаются людьми. Это не так. В частности, Красные когти рождаются только у диких волков, и они считают, что Гее будет только лучше, если люди навсегда прекратят копошиться на её теле.

Первые Красные когти пришли в Чистые земли через Умбру в самом начале европейской колонизации. Перед ними предстала земля, ещё не обобранная людьми, которые присвоили себе дикую природу Европы. Местные жители, конечно, оставались жестокими и склонными к ошибкам мартышками, но всё-таки научились некоторому уважению к священной Земле. Когти добились взаимопонимания с местными оборотнями и разошлись по Чистым землям. Несмотря на то, что стычки между чистокровными и европейцами начались незамедлительно, Красным когтям не было дела до людских разборок.

Племя быстро смешалось с многочисленной американской популяцией волков и приступило к установлению господства над волчьими стаями и поиску подходящей территории. Вместе с наступлением людей на земли чистокровных присутствие Вивер и пробуждение Штормоглота стали слишком очевидными, чтобы Когти могли игнорировать их. Часть племени предложила на пару с чистокровными изгнать всех европейцев, будь то гару или человек.

Тотем племени: Грифон.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Красные Когти не могут приобретать Ресурсы, Связи и Союзников. Только волки могут быть их кинфолками.

Начальные Дары: Взгляд охотника, Звериная речь.

Внешность. Красные когти — крупные волки с мехом цвета от рыжего до красновато-коричневого. Они предпочитают проводить всё возможное время в форме

Люпус или Хиспо: многие даже стараются прожить всю жизнь, ни разу не приняв ненавистный человеческий облик. Когда им приходится сменить форму, Когти обычно неуклюжи, спотыкаются и горбятся от непривычки. Чаще всего из них выходят густо, почти по-животному, покрытые волосами первобытные люди. В любом облике у Когтей на теле есть пучок рыжих волос.

Ареал. Красные когти живут среди местной популяции волков и держатся от надвигающейся цивилизации как можно дальше. Бывшие Чистые земли всё ещё дарят им более чем достаточно свободы и пространства, но их покой омрачают расползающаяся скверна Вивер и беспорядки в Умбре.

Протекторат. Когти назначили себя защитниками девственной природы. Они готовы всё отдать, чтобы старая отрава не затронула новую землю. Местных волков они приняли в свои стаи и под своё покровительство. Многие Когти считают себя обязанными убедить люпусов Вендиго и Уктена в злокозненности человеческой расы, но это редко когда удаётся. Чистокровные слишком хорошо знают, что часть людей понимает обязанности гару и почитает Гею.

Цитата: *«Ты не найдёшь здесь ни радушного приёма, ни безопасного пристанища, мартышка. К сожалению, у тебя совсем не осталось времени пожалеть о своей ошибке».*

Потомство Фенриса

Для Потомков сила и упорный труд — залог успеха. Важнее битвы может быть лишь победа. Только сильнейший достоин жить, ибо превзойти Вирма могут только искуснейшие. Если чистокровные действительно были бы чисты и стоили чего-то, у них достало бы силы отстоять свою землю перед Потомками. Пока Уктена и Вендиго винят европейцев в осквернении Чистых земель Вирмом, Потомство Фенриса винит самих чистокровных в том, что они изнежились и больше не могут противостоять Врагу.

Потомки каждый день бросают вызов себе, товарищам по стае и соплеменникам. Жизнь — безжалостная борьба, и никто не заслуживает особого отношения. Потомки терпеть не могут аболиционистов и суфражисток, как и причитания чистокровных о потерянной земле. Они считают, что ты заслуживаешь только тех прав, которые отстоял. Когда рабы добьются освобождения, а женщины — права голоса, вот тогда они и будут достойны этого.

Как и большинство других племён, Потомство Фенриса распространилось по стране вслед за кинфолками. Некоторые прибыли недавно, семьи других десятки лет живут на Северо-Западе. Потомки предпочитают жить на севере: холод и суровая жизнь напоминает им о родине. Это привело к войне за территорию против Вендиго. Потомков можно найти на гомстедах и фермах за обработкой земли. Очень немногие участвуют в золотой лихорадке или крупном предпринимательстве, большинство предпочитает честный труд политическим играм и «быстрому» обогащению.

Данное Потомком слово священо. Он скорее умрёт, чем нарушит клятву. Среди

племени не терпят жалоб на несправедливость, но точно так же не выносят обмана и хитрости в достижении своих целей. Потребность в нескончаемой борьбе и бесконечном саморазвитии наделяет Потомков великой отвагой. Мало что способно вселять такой страх, как Вирм, поэтому они стремятся побороть любой страх. Только непрестанно испытывая себя, можно стать достаточно сильным для победы над Врагом.

Тотем племени: Фенрис.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Потомкам недоступны Наставник и Связи.

Начальные Дары: Острые когти, Убежище.

Внешность. Чаще всего Потомки предстают в облике огромного серого волка, чей мускулистый стан являет живой памятник дикости и неистовству. Большинство щеголяет боевыми шрамами, а некоторые наносят на кожу ритуальные отметины или вырезывают руны. Основная масса Потомков имеет германские и скандинавские корни и происходит от викингов, англов, саксов и ютов.

Ареал. Потомки берут любую землю, какой смогут завладеть. Большинство

предпочитает жить вместе с кинфолками на севере. Хотя они и знаменитые захватчики, но если хозяева оказывают достаточное сопротивление, Потомки не станут упорствовать.

Протекторат. Потомки с необычайным рвением защищают кинфолков, и когда угрожают их родне, впадают в ещё большее неистовство. Племя заняло несколько каэрнов, которые посчитало недостаточно оберегаемыми, что возмутило даже многих европейцев. Потомки готовы взять в собственные руки любое место, которому, по их мнению, угрожает вирмова порча.

Цитата: *«Ха! А ты неплохо сражался, волчонок! О, прекрати скалиться: я ещё не проиграл, и, если честно, не тебе побить меня. Однако ты попытался. Ну-ка, глотни. Боль не пройдёт, но тебе полегчает».*

Серебряные клыки

У любого объединения должен быть лидер, у гару долгое время таким лидером было племя Серебряных клыков. Предание, что Клыки были самым первым племенем, широко распространено, и это обеспечивает им уважение большинства оборотней.

На первый взгляд в Серебряных клыках воплощается идеал оборотня. Их царственные повадки и великолепные шкуры до сих пор впечатляют даже циничных гару, их щедрость и преданность вошли в легенду, их воинская доблесть потрясает и правление их крепко и справедливо. Однако недоброжелатели шепчутся о старческой немощи Клыков и болезненности их кровосмесительной родословной.

Родина Серебряных клыков — Российская Империя, но за многие века они породнились с европейской аристократией. Подобно тому, как при дворах европейских монархов были распространены близкородственные связи, так происходит и среди аристократии гару. Отдельные Клыки видят в походе на Чистые земли не только долг перед тамошними обитателями, но и возможность влить в племя новую кровь. Очень немногие из них смогли отказаться от привычки спаривания с властной элитой и заслужить доверие чистокровных и их родни. Те, кто всё-таки отказались от своих обычаев, получили возможность породниться с вождями индейцев, но большинство просто продолжает спариваться с богатыми и влиятельными иммигрантами.

Серебряные клыки взяли на себя задачу объединения Уктена и Вендиго с европейскими собратьями. Непокорность новых подданных ставит их в тупик: они просто не в силах понять, что чистокровным нет дела до *noblesse oblige* Клыков. Рождённые в Штатах оборотни также доставляют им немало хлопот: американцы просто не уважают дворян и властителей. Эти рождённые при демократии гару сопротивляются попыткам Серебряных клыков установить аристократическую властную иерархию правящих домов Европы.

Тотем племени: Сокол.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Клыки обязаны потратить не менее трёх очков Дополнений на

Чистокровность.

Начальные Дары: Верховная власть, Чутьё на Вирма.

Внешность. У Серебряных клыков холёный белый или серебристый мех, и у большинства — голубые или зелёные глаза. Их царственный облик словно лучится силой и изяществом. В Хомиде отражается весь цвет мировой аристократии, хотя большинство племени происходит от европейской знати.

Ареал. Серебряные клыки выбирают места, которые подчёркивают величие племени. Захватывающая дух панорама горных кряжей и лесов или нависший над Тихим океаном утёс придутся в самую пору.

Протекторат. Серебряные клыки возглавляют гару, и поэтому берут на себя традиционные господские обязанности защищать своих вассалов. Все гару в целом — протекторат Клыков, но взамен от подданых ожидается преданность и уважение.

Цитата: *«Возьми детей. Отведи их в безопасное место. Тварям нужен я, это за мной они охотятся, и будь я проклят, если они об этом горько не пожалеют. Если я не приду за вами, скажи другим, что этой ночью сложил голову Серебряный клык — под грудой вражьих трупов!»*

Теневые владыки

Гея предназначила одних к служению, а других — к господству; тот, кто не хочет понять или принять своего места, должен быть ликвидирован. Безжалостные и холодные Теневые владыки всецело преданы идее слуги и господина. Они повелевают — все остальные исполняют их волю. Отказавшихся покориться пускают в расход. Теневые владыки заносчиво полагают, что одни они достойны править оборотнями.

Владыки всегда и везде ищут личной власти и ни перед чем не остановятся, чтобы получить её. Они не ведают жалости и не ждут снисхождения от других. Владыки — прославленные воины, но также известны за склонность к политике. В то время, как большинство гару предпочитает честное и открытое столкновение, Владыки прекрасно понимают, что некоторые битвы не выиграть без хитрости и обмана.

Страсть к владычеству сослужила племени добрую службу на Буйном Западе. Дикая, необузданная земля взывает к Владыкам, чтобы они пришли и завладели ей. Власть приобретает разные формы. Часть Владык собирает бандитские шайки, другие же становятся шерифами и железной рукой насаждают в своих городах закон и порядок. Америка дарит Теневым владыкам идеальную возможность обрести власть. Земля, которая сбросила оковы монархии, едва ли с готовностью примет господство Серебряных клыков. Естественно, демократические идеалы могут стать проблемой, но Владыки уверены, что смогут обойти её. На данный момент они вознамерились стать советниками и вершителями закона гару, чтобы железной рукой держать в узде остальные племена.

Теневые владыки заинтересовались слухами о Штормоглоте. Эта тварь оскорбляет царственность Дедули Грома и бросает вызов их господству. Кое-кто из Владык усматривает во всём этом уловку, с помощью которой Серебряные клыки собираются уничтожить их влияние, а быть может, и всё их племя. Пока что свидетельства го-

ворят об обратном, но Владыки не скоро отказываются от своих подозрений.

Тотем племени: Дедуля Гром.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: Теневые владыки не могут брать Наставника и Союзников.

Начальные Дары: Ореол уверенности, Роковая ошибка.

Внешность. У Владык крупное волчье обличье с тёмной шкурой и диким видом, которое оставляет впечатление не только опасности, но и некоторого превосходства. В силу того, что эти оборотни готовы завести потомство с самыми лучшими представителями человечества, среди Теневых владык встречаются все типы людей. Владыки часто приковывают к себе внимание окружающих.

Ареал. Теневым владыкам нравятся такие места, где они могли бы властвовать надо всем окружающим. Горные ущелья, густые леса и глубокие холодные озёра — излюбленные убежища и схроны бандитов. Однако многим Владыкам мало властвовать над воздухом, деревьями или водами; такие добавляют к своим владениям волчьи стаи или человеческие поселения.

Протекторат. Теневые владыки чувствуют ответственность перед собой, своей стаей, своим племенем и своей территорией. Всё остальное подлежит завоеванию. Некоторые Владыки не столь великодушны и заботятся лишь о себе. А если кто слаб и не может защитить себя, всем будет только лучше, если он умрёт. Часть племени, особенно лагерь Судей рока, берёт на себя поддержание закона гару. Такие Владыки путешествуют по городам, забирают всё лучшее для племени и вершат суд над местными нарушителями Литании. Таким образом они завоевали боязливое уважение многих племён, где визит Теневого владыки стал сродни визиту Мрачного жнеца.

Цитата: *«Если бы Вы были в состоянии справится с проблемой самостоятельно, шериф, меня бы здесь не было. А теперь я советую Вам заткнуться и сесть в сторонке, ибо я не потерплю вмешательства в мои дела. Вопросы?»*

Уктена

Когда чистокровные ступили на Чистые земли, Уктена заняли южные части Северной Америки, а где возможно углубились ещё южнее. Тогда они принялись изучать удивительных духов этой земли и узнавать обычаи других перевёртышей. Вскоре обнаружилось, что вирмова порча добралась даже досюда. Несмотря на все усилия по истреблению губителей и других духов Вирма, некоторые оказались слишком сильны: тогда Уктена призвали на помощь Вендиго и Кроатоан, чтобы сковать их. Совместными усилиями три племени накинули на Чистые земли сеть источников силы, которая удерживает подземных губителей в дремотном состоянии. В результате гибели Кроатоан и пришествия гару Европы, сеть оказалась порвана, и Уктена боятся, что скоро древние губители окажутся на свободе.

С помощью Безмолвных странников Уктена обнаружили, что один из древних духов, Штормоглот, уже вырвался из сети. Им не известно, как это повлияет на и без того неспокойную Умбру или реальный мир, но Уктена боятся, что злоба духа поможет освобождению других тварей Вирма.

Вирмоносы разрушили множество священных мест и ополовинили число их кинфолков болезнями и насильственными переселениями. В итоге Уктена стали принимать в племя ещё одну жертву вирмоносов — рабов, привезённых для обработки земли. Подавляющее большинство племени пока ещё составляют чистокровные, но в него вливается всё больше и больше притесняемых вирмоносами беглецов. Так как реальный мир стал не таким гостеприимным для Уктена, как ранее, они проводят всё больше времени в Умбре за поисками ответов и руководства к действию. Попутно они стали узнавать различные тайны Вирма, и это вызывает опасения остальных племён, которые боятся, что эти поиски оружия против Врага могут завести слишком далеко.

Европейским гару Уктена не верят. Слишком многие вирмоносы поживились за счёт чистокровных. Слишком многие каэрны пали, слишком многие губители были бездумно выпущены на свободу. Только масштабы опасности со стороны губителей и Штормоглота заставили их вести дела с Безмолвными странниками. Уктена принимают редких миссионеров из Детей Геи, но не их политику всепрощения. Дети пользуются уважением за свою открытость к чистокровным, но любой европеец, который заводит разговор о компромиссах и мире, вызывает настороженность.

Тотем племени: Уктена (индейский водный дух, сочетающий черты змеи, оленя и пантеры).

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: без ограничений.

Начальные Дары: Покров ночи, Чутьё на знахарство.

Внешность. Форма волка Уктена чаще всего покрыта красновато-коричневым мехом и обладает тёмными глазами. Волки довольно среднего размера, но отличаются необыкновенной выносливостью. Среди людей по прежнему преобладают чистокровные, но растёт число потомков африканских рабов и азиатских рабочих.

Ареал. Уктена стараются ухаживать за древними местами и присматривать за дремлющими губителями. Нашествие вирмоносов зачастую превращает это в тяжёлую задачу, но племя остаётся как можно ближе к местам, которые оберегает. Многие Уктена живут со своими смертными родственниками на индейских территориях, в частности в границах будущей Оклахомы.

Протекторат. Уктена заботятся о чистокровных тысячелетиями. Они приняли под своё покровительство индейцев, которые раньше были под опекой Кроатоан, а также бывших рабов, которые желают присоединиться к ним. Почти превыше всего племя заботит состояние древних священных мест и усиление печатей, которые закрывают места упокоения забывшихся сном губителей.

Цитата: *«Глупцы! Разве вы не видите, что творите? Своей тяжёлой поступью вы рвёте паутину и сминаете коконы. Каждый ваш шаг освобождает очередного духа, и все они питают Врага. Отчего вы не видите и не слышите?»*

Фианна

Для оборотней дорога каждая легенда, каждый кусочек их истории. Но никто не

испытывает такой потребности помнить старые сказания, как Фианна. Они хвалятся, что придумали язык гару, и в качестве подтверждения приводят похожие слова из гэльского. Фианна хранят историю гару и хорошо сведущи в Серебряной летописи. Даже Серебряные клыки прибегают к помощи Фианна, когда требуется прояснить тонкости какой-нибудь легенды или отследить родословную оборотня.

Фианна ведут свой род от древних кельтов и прибыли в Америку с волной иммигрантов из Ирландии, Шотландии и Уэльса. Племя славится главным образом бардами-гальярдами и хранителями знаний, но мало кто рискнёт вызвать гнев кельта. Их аруны — неистовые бойцы, а удаль и готовность к драке Фианна заслужили уважение всех оборотней. Кроме того, Фианна испокон веков пользуются дурной славой за то, что якшаются с феями, — впрочем, в последнее время ситуация стала меняться.

Фианна любят своих кинфолков, и когда те начали бежать от притеснений в Британской Империи и голода в Ирландии, оборотни пересекли океан вместе с ними. Фианна разошлись по Америке в поисках земли и крова, которых они были лишены на родине. Жажда новой земли привела к трениям с чистокровными, которые и пострадали от экспансии Фианна с кинфолками больше всего. Некоторые Фианна столь фанатично защищают свои владения, что убивают любого непрошеного гостя. Переезд на Буйный Запад вместе с кинфолками означает разрыв с феями, оставшимися в Европе. Некоторые даже подумывают, что это медленно сводит племя с ума. По ночам гальярды собирают щенков вокруг костра, чтобы сплести истории о Фианна, которые настолько желали восстановить связь с друзьями из волшебного народца, что стали наносить на землю древние кельтские символы собственной кровью. Кое-кто даже утверждает, что эти истории основаны на реальных фактах.

Фианна легко поддаются страстям, из-за чего чаще других попадают в истории. Они легко смеются, легко влюбляются и легко впадают в гнев. Фианна традиционно предпочитают компании, поэтому их часто можно встретить за байкой у костра, или подпевающими салунному пианисту, или за игрой на том же самом пианино. На Буйном Западе некоторые Фианна предаются выпивке, картёжничеству и потасовкам, а время от времени ещё и разбою с воровством, чтобы вернуть себе принадлежащее «по праву». Фианна быстро и без раздумий встанут на защиту друга. Бесчисленные баллады племени повествуют об утратах и победах на войне и в любви.

Тотем племени: Олень.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: без ограничений.

Начальные Дары: Убедительность, Устойчивость к токсинам.

Внешность. У Фианна бывает либо чернильно-чёрный, либо рыжий мех. Даже по меркам гару их форма волка велика; Фианна в Люпусе нередко похож на ирландского волкодава. Человеческая кровь по преимуществу кельтская: Фианна предпочитают спариваться с кинфолками и с приезжими ирландцами, шотландцами и валлийцами.

Ареал. Фианна часто селятся в пригородных живописных местечках. Их можно

встретить повсюду, где бы им не удалось заполучить кусок земли. Склонные к странствиям и авантюрам Фианна уходят в горы мыть золото, а также занимают предместья городов с хорошими салунами.

Протекторат. Фианна приглядывают за кинфолками-иммигрантами, ради которых они решились на переезд. Вместе с трудягами-ирландцами они путешествуют вдоль железных дорог. Естественно, что они находят помощь со стороны Костегрызов и Детей Геи, и в ответ помогают оберегать их протектораты.

Цитата: *«Приятель, тут земли навалом, и я рад был жить в согласии: ты на той стороне ручья, я — на этой. Но затем ты распускаешь про мою сестру всякие сплетни… Тут уж я вынужден потребовать от тебя принести извинения и, например, свалить куда-подальше. Нет? Ей-ей, как я надеялся на такой ответ».*

Чёрные фурии

Чёрные фурии родом из Греции, но встали на защиту Геи и прав женщин в Новом Свете. Фурии убеждены, что женщины от рождения связаны с Матерью-Геей крепче, чем мужчина когда-либо сможет быть, и поэтому племя состоит почти исключительно из женщин. Те немногие мужчины, которых в племени терпят, — их собственные щенки-метисы. Некогда Фурии убивали родившихся мальчиков, но теперь чаще отдают на воспитание в другие племена: оборотням отчаянно требуются новые бойцы.

Соединённые Штаты процветают и по мере того, как всё большее число людей устремляется на Запад, женщины Буйного Запада всё чаще требуют тех же прав и привилегий, что и у мужчин. Чёрные фурии вдохновляют и поддерживают такие стремления. Зачастую они помогают сразу нескольким политическим движениям, в том числе аболиционистам и, особенно, суфражисткам. Большинство племени живёт на многолюдном восточном побережье, где реформы находят большее понимание, но Фурии начали двигаться на Запад. Трудности жизни на фронтире дают плодородную почву амбициям Чёрных фурий. Более того, фронтир напрямую связан со второй по важности сферой деятельности племени — с защитой Вильда.

Для Фурий Вильд — воплощение Матери. В каждом акре нетронутой земли, в каждом незамутнённом ручье отзывается Гея. Защищать, оберегать их — святая обязанность любой Фурии. Эта глубокая связь Чёрных Фурий с Вильдом отражается в обрядах и Дарах, столь же пленительных и замысловатых, как Дух Хаоса. Фурии высоко ставят честь: этого требует их долг перед Матерью. Даже недоброжелатели признают, что на них можно положиться.

Отношения Фурий с другими племенами, как правило, далеки от совершенства. Патриархально настроенные гару склонны видеть в отказе Фурий от мальчиков проявление слабости и преступление против рода. Даже менее радикальные племена не видят в обычаях Чёрных фурий смысла, и многие ошибочно полагают, что Фурии просто ненавидят мужчин. Дети Геи часто трудятся с Фуриями плечом к плечу в аболиционистском движении и движениях за права женщин, а также часто вызываются принять к себе рождённых среди Фурий мальчиков. Особую неприязнь племя испы-

тывает к Потомкам Фенриса, у которых, по мнению Фурий, нет ни чести, ни понимания Богини.

Тотем племени: Пегас.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: без ограничений.

Начальные Дары: Песнь сезонов, Чутьё на Вирма.

Внешность. Чёрные фурии достойны своего имени: их шкура черна, как копоть, и иногда украшена серебряными, белыми или серыми отметинами. Древнегреческое происхождение Фурий ещё можно проследить, но теперь среди них можно встретить женщин любой национальности.

Ареал. Большинство Фурий предпочитает патриархальным городам дикую местность, что частенько приводит к трениям с чистокровными и Красными когтями. Но некоторые селятся в городах, чтобы удобнее было поддерживать аболиционистов и бороться за права женщин.

Протекторат. Чёрные фурии надеются предотвратить одомашнивание Вильда, которое уже произошло в Европе. Столкновение энергий Вильда и Вивер вызывает в них лютую ненависть и вынуждает приложить все силы к изгнанию Вивер и Вирма из Штормовой Умбры. Помимо этого, Фурии защищают женщин и всегда готовы отточить свои навыки боя на том, кто обижает слабый пол.

Цитата: *«У тебя целых десять секунд, чтобы бросить ремень, прежде чем я проломлю тебе череп. Усёк?»*

Атрибуты

Специализации

Игрок может выбрать специализацию для каждого Атрибута или Способности, в которой у него от четырёх точек и выше. Специализация — это некоторая область, в которой персонаж особенно хорош. Он может быть умелым наездником, который лучше справляется с длинными дистанциями, чем со скачками. На броске, непосредственным образом связанном со специализацией, выпавшие десятки перебрасываются. Выпавшие успехи сохраняются, а игрок может попробовать набрать ещё, кинув столько дополнительных костей, сколько выпало десяток.

Физические

Эти Свойства отражают крепость, проворство и мускульную силу персонажа; они первичны для ориентированного на бой героя. Физические Свойства касаются только телесных сил и слабостей.

Сила

Это Свойство отражает чистую силу: насколько тяжёлые вьюки вы можете поднять, как долго вы можете нести груз, насколько много тумаков вы можете раздать. Ребята с высоким значением Силы чаще бывают дюжими детинами или рослыми бабами, а не тщедушными задохликами. Конечно, можно придумать твёрдого как кремень мексиканца или несгибаемого храбреца ростом вам по плечо: у всякого правила бывают исключения.

Когда нужно тащить, поднимать или крушить, в дело вступает Сила. В рукопашном бою значение Силы добавляется к набору костей Урона. Сила также требуется, чтобы заставить скакуна сделать прыжок.

Специализации: здоровяк, по-медвежьи, широкогрудый, суровый, стальная хватка, мощный, массивный, могучий, внушительный, полный энергии.

- • Плохо: можешь подняться на коня… ну почти.
- • • Средне: можешь поднять на коня кого-то ещё.
- • • • Хорошо: можешь поднять на коня кого-то ещё с седла.
- • • • • Необычайно: можешь поднять на коня гружёную бочку (но лучше не надо).
- • • • • • Исключительно: можешь поднять пони.

Ловкость

Это Свойство отвечает за способность к передвижению — скорость, проворность и твёрдость шага. Также оно отражает умение оперировать окружающими объектами и тщательность подхода к решению разнообразных задач. В рамках Ловкости находятся трюки и фокусы, сальто и коленца, перекаты, броски и танцы.

Специализации: змеиная гибкость, проворный, юркий, гуттаперчевый, изящный, молниеносный, стремительный, поспешный, лёгкость ветра.

- • Плохо: лучше тебе не заряжать револьвер самостоятельно.
- • • Средне: передвигаешься без проблем.
- • • • Хорошо: ты не знаешь равных в индейском танце с обручами.
- • • • • Необычайно: среди лучших в беге по плывущим брёвнам.
- • • • • • Исключительно: можешь перебежать по брёвнам через стремнину.

Выносливость

Выносливость определяет физическую форму и стойкость. Она показывает, какие трудности вы можете преодолеть и какие невзгоды перенести. Выносливость — это твёрдость тела и духа. Воля к жизни — её основа.

Специализации: упрямство, несгибаемый, неотступный, необоримый, крепыш, твёрдый как кремень, кряжистый, широколобый, железный, прочный как стена.

- • Плохо: тщедушный, даже чахоточный.
- • • Средне: абсолютно здоров.
- • • • Хорошо: как огурчик.

• • • • Необычайно: можешь перейти пустыню пешком.
• • • • • Исключительно: гвозди бы из таких людей делать.

Социальные

Эти Свойства описывают вашу миловидность (или её отсутствие), обходительность (или её отсутствие) и понимание мотивов, которыми руководствуются окружающие. Социальные Свойства определяют, приведёт общение к успеху или фиаско, в каком положении вы скорее окажетесь, генерала или рядового.

Обаяние

От Обаяния зависит, насколько вы очаровательны и способны завладеть чужим вниманием. С её помощью завоёвывают доверие и вызывают нежные чувства. Здесь нет места притворству и обману, лишь природная сила личности. Обаяние — мерило ваших манер, способности завоевать преданность людей, желания окружающих помочь вам.

Специализации: ухарство, галантный, воодушевление, царственный, интеллигентный, по-простецки, миловидный, добродушный, внушающий доверие, жизнерадостный, очаровательный.

• Плохо: народ скорее предпочтёт компанию гремучей змеи.
• • Средне: любим, но не обожаем.
• • • Хорошо: у каждого в закадычных друзьях.
• • • • Необычайно: друзья зовут тебя светом в оконце.
• • • • • Исключительно: можешь примирить все племена Запада.

Манипулирование

Это Свойство вступает в дело, когда требуется надуть кого-нибудь. Отъявленная лесть, поддержание каменного лица, развешивание лапши на уши — всё это Манипулирование. Знамо дело, друзей так не заведёшь. Ваши приятели знают, что вы врёте и не краснеете. Искусство манипулирования лучше применять на простаках и незнакомцах.

Манипулирование действует, когда вы пытаетесь умаслить или надуть кого-либо. Насколько вы при этом очаровательны, не имеет ни малейшего значения (впрочем, ваши попытки могут быть более или менее затейливыми).

Если вы пытались манипулировать кем-нибудь, но сели в лужу и ваши намерения были раскрыты, очень вероятно, что объект манипулирования будет очень зол на вас. Людей водят за нос день и ночь, и мало кто поднимает из-за этого шум. Но если обманутого тыкать носом в былые промахи, проблем не избежать. Да, с помощью Манипулирования можно добиться своего, но заслужив репутацию обманщика, очистить своё имя будет совсем не просто. Персонажи с высоким значением Манипулирования не пользуются особым доверием среди тех, кто их хорошо знает.

Специализации: хваткий, вероломный, неоспоримый, хитрый, многословный,

притворный, оратор, льстивый, подлиза, дар красноречия.

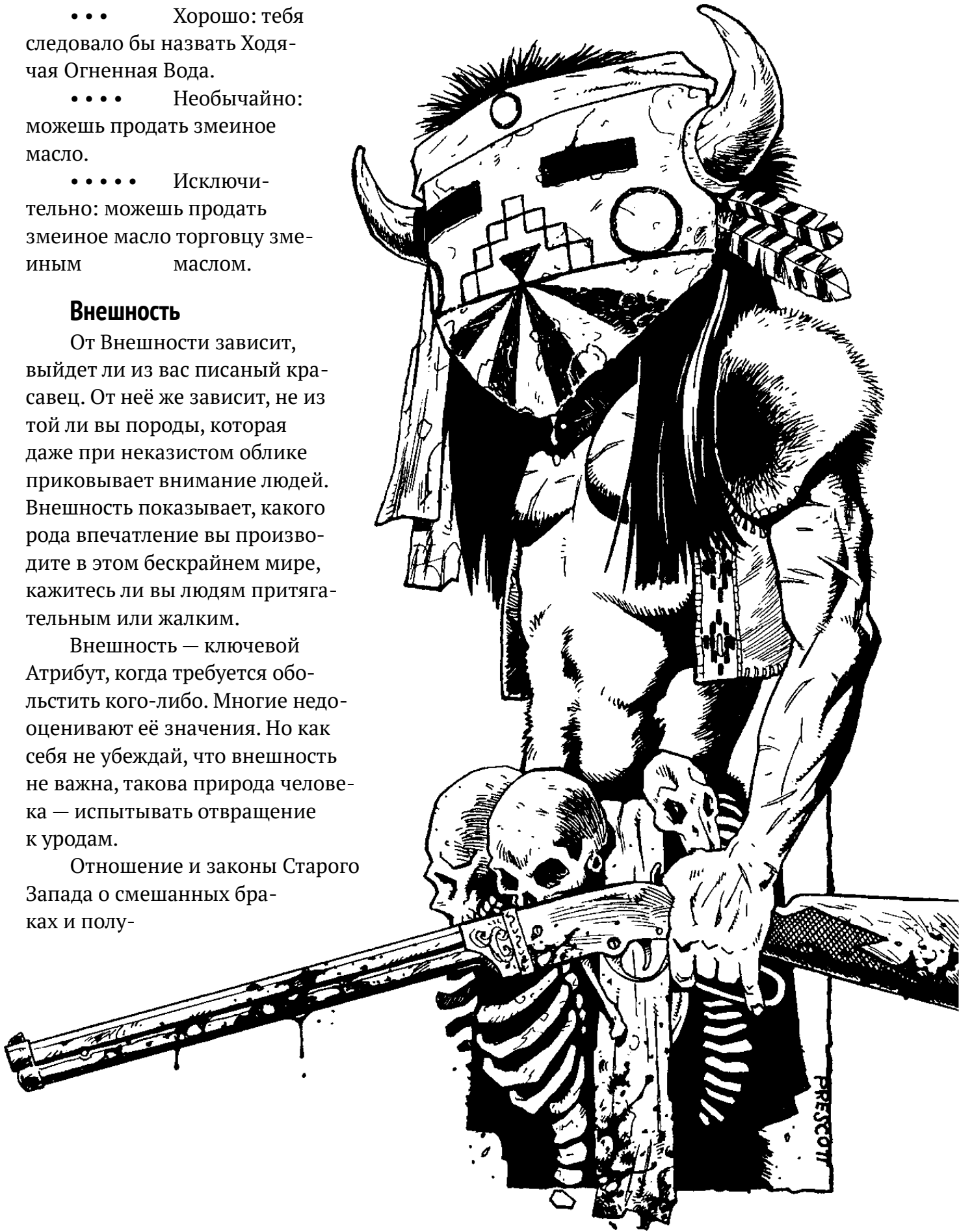
- • Плохо: никудышный врун.
- • • Средне: иногда тебя зовут фантазёром.
- • • • Хорошо: тебя следовало бы назвать Ходячая Огненная Вода.
- • • • • Необычайно: можешь продать змеиное масло.
- • • • • • Исключительно: можешь продать змеиное масло торговцу змеиным маслом.

Внешность

От Внешности зависит, выйдет ли из вас писаный красавец. От неё же зависит, не из той ли вы породы, которая даже при неказистом облике приковывает внимание людей. Внешность показывает, какого рода впечатление вы производите в этом бескрайнем мире, кажитесь ли вы людям притягательным или жалким.

Внешность — ключевой Атрибут, когда требуется обольстить кого-либо. Многие недооценивают её значения. Но как себя не убеждай, что внешность не важна, такова природа человека — испытывать отвращение к уродам.

Отношение и законы Старого Запада о смешанных браках и полу-



кровках сильно отличаются от современных. Явных мулатов, как правило, сторонятся и преследуют все, кому не лень. Расизм цветёт буйным цветом: малейшие проявления этнической принадлежности — большой недостаток, если только персонажа не окружают свои.

В зависимости от Внешности рассказчик решает, какова будет первая реакция людей при встрече с персонажем. Это может повлиять на все Социальные броски по отношению к определённому человеку (иногда количество успехов на Социальном броске может быть ограничено значением Внешности: в результате безобразного персонажа могут не пустить за порог дома).

Специализации: гармоничное сложение, соблазнительный, щеголь, прелестный, франт, белокурый, холёный, пылкий, привлекательный.

- • Плохо: чтобы привлечь внимание, в тебя кидают камнем.
- •• Средне: обычный парень (или девчонка).
- ••• Хорошо: все говорят, что ты красавчик.
- •••• Необычайно: чтобы отогнать поклонников, нужна дубина.
- ••••• Исключительно: новое дитя из головы какого-нибудь бога.

Ментальные

Эти Свойства показывают смышлёность персонажа. Сюда относятся процессы, протекающие между ушей, а также внимательность к тому, что происходит перед ушами (а также глазами и носом).

Восприятие

Свойство сообщает, насколько вы в курсе происходящего вокруг. Иногда надо напрячь чувства, допустим, во время охоты. Чаще вы просто замечаете что-то. Восприятие жизненно необходимо на фронтире, где пропущенное изменение погоды может стоить вам жизни. Ребята без развитого Восприятия долго не протянут: либо покалечатся, либо и вовсе погибнут.

Восприятие нужно, если вы хотите подметить какую-нибудь деталь или просто проследить за переменами (или их отсутствием) вокруг. От него зависит, легко ли вы попадаете впросак, можете ли вы читать эмоции за карточным столом и понимать вести, которые разносит флора и фауна.

Специализации: орлиный глаз, проницательный, осторожный, знающий, осмотрительность, бдительный, расчётливый, зоркий, бережный, ищейка.

- • Плохо: способен забыть дома собственную руку.
- •• Средне: упускаешь не особо важные детали.
- ••• Хорошо: мало что упускаешь, способен различить коня издалека.
- •••• Необычайно: ничего не упускаешь, пользуешься некоторым уважением.
- ••••• Исключительно: можешь определить по вкусу ветра, что ждёт впереди.

Интеллект

От Интеллекта зависит ваша память, способность к обучению и аналитические способности. Он нужен, когда в ход идёт голова. Некоторые говорят, что Интеллект — это цепкий ум или умение принимать решения на лету, но это нечто большее, он отличает человека от животного.

Здравый смысл, смекалка и умудрённость не зависят от Интеллекта: у персонажа их столько, сколько проявит за столом игрок. Низкий Интеллект, однако, служит отличительным знаком тех, кто не задумывается о смысле жизни и подобных вещах. Книжная премудрость не для таких простецов.

Персонажи с высоким Интеллектом — представители совсем другой когорты. Они могут применять замысловатые слова без риска опозориться и свободно разбираются в риторике, логике, истории, философии и тому подобном. Они пользуются всеми плодами образования. Интеллектуалы видят, кто тут позёр, а кто нет. Интеллектуальный труд даёт взвешенные выводы, но не молниеносные решения (за которые отвечает другой Атрибут — Сообразительность).

Специализации: рассудительный, благоразумный, мудрец, находчивый, заумный, знаток, основательный, эрудиция, законодатель, вундеркинд.

- • Плохо: не различаешь право и лево.
- •• Средне: закончил начальную школу.
- ••• Хорошо: твоё мастерство составления «перечня зим»[20] вошло в легенды.
- •••• Необычайно: можешь кое-чему научить Пастера.
- ••••• Исключительно: можешь научить всему, что нужно.

Сообразительность

Этот Атрибут означает скорость, с которой вы приспосабливаетесь к новым вещам. Заодно от него зависит остроумие и творческий подход. Проще говоря, он показывает, как быстро вы соображаете. Мыслители полагают, что от Сообразительности зависит умение применять бритву Оккама в сложных ситуациях.

Персонажи с плохой Сообразительностью иногда впадают в ступор, если их застать врасплох. Низкая Сообразительность может значить, что вас легко одурачить. Тогда любая фальшивка с печатями становится непререкаемым авторитетом. С другой стороны, высокая Сообразительность позволяет схватывать вещи на лету. Такого персонажа нелегко застать со спущенными штанами, и даже тогда он сохраняет спокойствие.

Специализации: проницательный, здравомыслие, изобретательный, осторожный, рациональный, прагматичный, хладнокровие.

- • Плохо: излюбленный клиент торговцев змеиным маслом.
- •• Средне: знаешь, когда поддерживать, а когда пасовать в карты.
- ••• Хорошо: умеешь уйти из-за карточного стола до начала пере-

[20] Название индейских летописей.

стрелки.

• • • • Необычайно: знаешь, когда начать перестрелку за карточным столом.

• • • • • Исключительно: изобретатель карточного счёта.

Таланты

Таланты — естественные Способности, которые достаются от природы. В большинстве своём, их не выучишь по книгам: чаще всего им учат только уроки жизни. Для персонажа это значит, что опыт приходит во время игры. Если у героя нет нужного Таланта, бросок совершается как обычно. Вы просто кидаете столько костей, сколько есть точек в базовом Атрибуте. Предполагается, что Таланты настолько интуитивны, что у любого персонажа есть к ним способность, какой бы мизерной она ни была.

Атлетика

Запад не место для неженок. Эта Способность определяет физическую форму персонажа. От неё зависит, можете ли вы перепрыгнуть ущелье, выстрелить из лука, переплыть через стремнину, попасть в кого-нибудь камнем, вскарабкаться по склону или залезть на дерево.

Для Атлетики характерна координация движений. Простые движения, например, поднятие тяжестей, к Атлетике не относятся. А то, что к ней относится, не перекрывается другими Способностями.

• Начинающий: возница.

• • Опытный: погонщик мула.

• • • Умелец: ковбой.

• • • • Профессионал: погонщик воловьей упряжки.

• • • • • Мастер: борец с медведями.

Характерна для: работников ранчо, индейцев, земледельцев, возниц, шахтёров, железнодорожных рабочих.

Специализации: плавание, скалолазание, стрельба из лука, управление стадом, метательное оружие, фермерство, большинство ремёсел.

Бдительность

Жизнь на фронтире научила вас осмотрительности. Вы хороший разведчик, из тех, что остаются настороже всю ночную стражу. Бдительность — это то, как хорошо вы подмечаете происходящее вокруг. От неё зависит способность игнорировать раздражители и усталость, находясь на посту.

• Начинающий: наблюдательней заурядного ковбоя.

• • Опытный: смотришь зорко и знаешь свою территорию.

• • • Умелец: орлиный глаз.

• • • • Профессионал: готов к любым неприятностям.

• • • • • Мастер: сама внимательность.

Характерна для: разведчиков, следопытов, охотников, пинкертонов, вперёдсмотрящих, законников.

Специализации: засады, прокладка пути, подсчёт ку, прерии, леса, салуны, тюрьмы.

Воровство

Умение жить незаконным путём. Вы добиваетесь своего нечестными методами и не против компании тех, кто поступает так же. Вы знаете, где найти разбойников, знаете их жаргон и понимаете, кому лучше не переходить дорожку.

- • Начинающий: можешь вскрывать замки.
- •• Опытный: можешь шарить по карманам.
- ••• Умелец: можешь взламывать сейфы.
- •••• Профессионал: преступный гений.
- ••••• Мастер: Джеронимо от мира преступности.

Характерно для: бандитов, аферистов, коррумпированных законников.

Специализации: подделка, карманные кражи, взлом, мошенничество.

Драка

Знакомая вещь. Это удары, пинки, захваты, удушения, броски, выдавливания глаз, царапанье и укусы. Драка может быть грязной, но редко приводит к смерти — если только вы царапаетесь и кусаетесь ногтями и зубами, а не когтями и клыками. Знакомые с Дракой оборотни владеют особо эффективным, пусть и диким, боевым стилем и могут калечить врагов с помощью специальных приёмов (см. стр. 356—357).

- • Начинающий: пользовался кулаками, хотя и не часто.
- •• Опытный: можешь устроить хорошую драку.
- ••• Умелец: можешь постоять за себя в драке все против всех.
- •••• Профессионал: опасен и без револьверов.
- ••••• Мастер: можешь убить голыми руками.

Характерна для: арунов, флибустьеров, бандюганов, приставов, солдат, индейских воинов.

Специализации: кулачный бой, борьба, ссоры, решающий удар, броски, медвежий захват, измывательства.

Запугивание

Всё от тонких намёков до избиения. Вы знаете, когда от первого следует перейти ко второму. Люди с высоким Запугиванием окружены властным ореолом.

- • Начинающий: молодёжь тебя побаивается.
- •• Опытный: от тебя отводят взгляд.
- ••• Умелец: взглядом вселяешь ужас.
- •••• Профессионал: можешь остановить беспорядки одним лишь видом.
- ••••• Мастер: можешь остановить медведя на медвежьей тропе.

Характерно для: промышленных магнатов, вышибал, офицеров, полководцев, школьных учителей.

Специализации: завуалированные угрозы, политика, армия, общение, неприкрытое насилие.

Инстинкты

Этот Талант показывает близость к предкам, и под предками здесь имеются в виду животные, а не люди. Инстинкты определяют, насколько вы в ладу со своей волчьей и полуволчьей частью. Гару с Инстинктами принимают звериную часть своего существования. Это голый инстинкт, в нём нет места рациональному мышлению. Практика и Инстинкты помогают перевёртышам менять формы с большей лёгкостью. Обычно в форме волка или Криносе Инстинкты прибавляются к броскам Восприятия; плюс, они используются для выслеживания добычи, определения направления и обнаружения опасностей, признаки которых большинство двуногих позабыли давным-давно (к примеру, запах хищника или ни с чем не сравнимое ощущение тонкого льда).

- • Начинающий: волчонок.
- •• Опытный: сосредоточившись, можешь сказать, где север.
- ••• Умелец: лесной волк.
- •••• Профессионал: читаешь местность, как газету.
- ••••• Мастер: вожак стаи.

Характерны для: хищников, воинов гару, люпусов, губителей, различных зверей.

Специализации: смена формы, чувство дома, охота, выслеживание, бой.

Уклонение

В кого меньше попадают, держится дольше всех. Уклонение — незаменимый Талант, благодаря ему вы на ногах и продолжаете бой. Его значение показывает, насколько хорошо вы избегаете рукопашных и дистанционных атак. Сюда же входят прыжки в укрытие и уклонение от хуков.

- • Начинающий: когда кричат «Ложись!», ты падаешь на землю.
- •• Опытный: ловко уклоняешься от барных стульев.
- ••• Умелец: редкий томагавк способен попробовать твоей крови.
- •••• Профессионал: может и пропустишь удар после дождичка в четверг.
- ••••• Мастер: прицельная стрельба уже не такая простая задача.

Характерно для: бандитов, хулиганов, солдат, боксёров, индейских храбрецов.

Специализации: бегство, увиливание, прыжки, приседания, зигзаги.

Хитрость

Вы можете скрывать свои чувства сколь угодно долго, более того, вы способны разглядеть скрытые эмоции под чужой маской. Грязные тайны приводят вас в восторг, вам ведомы все маленькие слабости. Из подобных мастеров выходят превос-

ходные посредники или шпионы.

- • Начинающий: чуть-чуть вранья никому не повредит.
- •• Опытный: врёшь и не краснеешь.
- ••• Умелец: можешь стать адвокатом.
- •••• Профессионал: тебе позавидует любой торговец змеиным маслом.
- ••••• Мастер: сам Дэниел Уэбстер[21].

Характерна для: интриганов, мошенников, ловеласов, политических воротил, Теневых владык.

Специализации: нахождение слабостей, соблазнение, уговоры, шулерство.

Экспрессия

Экспрессия — это то, что делает тебя доходчивым на письме или в устной речи. Персонажи с высокой Экспрессией затрагивают душу, но не обязательно разум: интеллектуальные и глубокомысленные выражения подпадают под другие Свойства. На пике своём Экспрессия может быть искусством.

- • Начинающий: писака-графоман.
- •• Опытный: журналист.
- ••• Умелец: целеустремлённый корреспондент.
- •••• Профессионал: певец природы.
- ••••• Мастер: Вождь Джозеф.

Характерна для: вождей, ораторов, политиканов, писателей, священников, диктаторов.

Специализации: поэзия, слухи, воодушевление, митинги.

Эмпатия

Вы различаете чужие чувства и можете определять движения души окружающих. Вы часто способны, так сказать, заглянуть в чужие карты, просто выслушав человека. Также у вас нюх на недоговорки. Минус Эмпатии в том, что вы чаще подхватываете чужое настроение, чем нет.

- • Начинающий: ты словно отец-исповедник.
- •• Опытный: с одного взгляда определяешь испуг.
- ••• Умелец: зачастую понимаешь, что чувствует собеседник, прежде него.
- •••• Профессионал: прививка против обмана.
- ••••• Мастер: заканчиваешь за другими их фразы.

Характерна для: священников, актёров, мудрецов, торговцев змеиным маслом, мошенников.

Специализации: нежные чувства, мошенничество, чувство локтя, братская или сестринская любовь, определение лжи.

---

[21] Американский адвокат, политический деятель и дипломат, известный за ораторское мастерство.

Другие Таланты

Имитация, Инструктаж, Интриги, Обман, Плавание, Поиски.

Навыки

Навыки — это такие Способности, которым обычно обучаются у знатока своего дела или же путём долгого и упорного труда. Всякий раз, когда возникает потребность в Навыке с нулевым значением, сложность увеличивается на один. Вам просто не хватает должной подготовки, которая есть у любого мало-мальски знакомого с темой человека.

Верховая езда

Вы умеете держаться в седле и, быть может, управлять фургонами и колясками. Но Верховая езда не делает вас экспертом по всем животным и транспортным средствам. В зависимости от опыта управления конкретным видом животного или средства передвижения сложность броска может повышаться или понижаться.

- • Начинающий: можешь оседлать коня.
- •• Опытный: погонщик фургона.
- ••• Умелец: если у скакуна есть копыта, ты его оседлаешь.
- •••• Профессионал: участник представления «Дикий Запад».
- ••••• Мастер: гонец «Пони-Экспресса».

Характерна для: ковбоев, первопроходцев, участников ковбойских представлений.

Специализации: объездка мустангов, скачки, езда на долгие расстояния.

Выживание

Дикая природа становится для зелёных новичков либо школой жизни, либо могилой. В Навык Выживания входит поиск убежища, определение направления и выслеживание. Если Скрытность применяется на природе, набор костей не может превышать значения Выживания.

- • Начинающий: знаешь, как проехать от одного города до другого.
- •• Опытный: понимаешь характер местности.
- ••• Умелец: можешь прожить на корешках и ягодах.
- •••• Профессионал: можешь жить в глуши.
- ••••• Мастер: не пропадёшь и в пустыне.

Характерно для: индейцев, охотников, следопытов, первопроходцев, отшельников.

Специализации: выслеживание, охота, прерии, пустыни.

Знание животных

Даже в одинаковых обстоятельствах животные и люди ведут себя по-разному. Поэтому понимание животной психологии может оказаться весьма полезным. Пер-

сонажи с этим Навыком могут различать примитивные мысли представителей животного мира. Кроме того, они способны раззадорить или успокоить их дикий нрав. Также Знание животных необходимо для дрессировки.

- • Начинающий: можешь приласкать бродячую собаку без страха быть укушенным.
- •• Опытный: собаки слушаются команд.
- ••• Умелец: можешь сделать из дворняжки охотничьего пса.
- •••• Профессионал: можешь обучать зверей различным трюкам.
- ••••• Мастер: можешь приручить дикую кошку.

Характерно для: погонщиков, трапперов, пастухов, натуралистов.

Специализации: лошади, собаки, кошки, домашние животные, хищники, медведи.

Исполнение

В ваш репертуар входят такие народные забавы, как пение, игра на банджо и актёрское мастерство. Вы знаете, как себя вести на сцене и за кулисами. Специализация — тот вид исполнительского искусства, который больше всего отвечает вашему амплуа; скорее всего, именно с него вы и начинали.

- • Начинающий: можешь сыграть свою партию без дождя гнилых помидоров.
- •• Опытный: можешь сделать карьеру в мюзик-холле.
- ••• Умелец: тебе позавидует сам Джон Уилкс Бут[22].
- •••• Профессионал: Harper's Weekly ставит тебя на обложку.
- ••••• Мастер: несколько строчек из «Барда» в твоём исполнении заставляют плакать самых отъявленных хулиганов.

Характерно для: актёров, музыкантов, клоунов, рассказчиков, гальярдов.

Специализации: мелодрама, игра на банджо, вой, йодль, истории.

Лидерство

Благодаря властным замашкам и уверенному виду вы обеспечиваете повиновение окружающих. Лидерство скорее присуще тому, к кому сторонники притягиваются сами, а не тому, кто активно пытается призвать под свои знамёна. Очень часто Лидерство работает в связке с Обаянием.

- • Начинающий: можешь сколотить банду.
- •• Опытный: можешь утихомирить свою стаю одним движением хвоста.
- ••• Умелец: на тебя смотрят, когда приходится нелегко.
- •••• Профессионал: можешь основать собственную религию.
- ••••• Мастер: можешь основать собственное государство.

Характерно для: политических воротил, офицеров, капитанов пароходов, шерифов, вождей племени.

Специализации: приказы, речи, восхищение, уважение, благородство, дисци-

[22] Американский актёр, застреливший Авраама Линкольна.

плина.

Ремёсла

Вы умеете обращаться с самыми разнообразными изделиями, от колеса фургона до бревенчатого сруба. Высокие значения в этом Навыке делают вас мастером на все руки. Сюда входит всё от обычного плотницкого дела до механики. Чтобы закончить работу, вам нужен подходящий инструмент, но дай вам нож и тушу бизона — и прерии у вас в кармане.

- • Начинающий: можешь выделать кожу.
- •• Опытный: можешь построить фургон.
- ••• Умелец: можешь построить славный домик.
- •••• Профессионал: можешь собрать локомотив.
- ••••• Мастер: потерянный брат-близнец Тома Эдисона.

Характерны для: лудильщиков, плотников, инженеров, механиков, кузнецов, кожевников.

Специализации: дерево, металлы, кузницы, лесопильни, скорнячество.

Скрытность

Скрытность — это умение подкрадываться или прятаться от постороннего взгляда. Чаще всего бросок Скрытности производится против чьего-то Восприятия.

- • Начинающий: можешь спрятаться в лесу.
- •• Опытный: можешь спрятаться в прериях.
- ••• Умелец: можешь сосчитать ку на медведе-гризли.
- •••• Профессионал: можешь идти по пятам за оленем многие мили.
- ••••• Мастер: можешь скрыться от Мрачного Жнеца.

Характерна для: конокрадов, следопытов, охотников.

Специализации: красться, прятаться, рыскать, переулки, толпы, пересечённая местность, босиком.

Стрельба

Навыки в Стрельбе означают, что вы знакомы с любым видом стрелкового оружия от револьверов до пулемётов Гатлинга. Умение управляться с артиллерией в этот Навык не входит. Зато входит умение чинить её.

- • Начинающий: па давал тебе пострелять из своего кольта.
- •• Опытный: можешь подстрелить себе обед.
- ••• Умелец: можешь попасть в подброшенную монетку.
- •••• Профессионал: можешь подбить крыло у мухи.
- ••••• Мастер: «Уайатт Эрп? Док Холлидей? Слабаки».

Характерна для: законников, бандитов, флибустьеров, солдат, охотников.

Специализации: винтовки, револьверы, пулемёты Гатлинга, ружья, дерринжеры, град пуль, трюковая стрельба.

Фехтование

На фронтире неумение обращаться с оружием может стоить жизни. Навык позволяет использовать оружие ближнего боя. Ножи, дубины, копья и мечи — вот только часть. Особенно отличаются подобными умениями индейцы.

- • Начинающий: можешь пролить не только свою кровь.
- •• Опытный: ходил по тропе войны.
- ••• Умелец: можешь накостылять почти любому.
- •••• Профессионал: в твоих руках любое оружие смертоносно.
- ••••• Мастер: вышел живым из множества битв.

Характерно для: индейских воинов, пикинёров, флибустьеров, бандитов, солдат.

Специализации: мечи, томагавки, ножи, палицы, «розочки», клейвы.

Этикет

От вас не ускользают мельчайшие оттенки светской жизни, а ваши манеры безупречны. Вы знаете, как добиваться своего в обществе. Наиболее знакомая культура даётся вам лучше всего. Этикет вступает в игру во время танцев, заключения сделок и обольщения. Этикет также полезен в дипломатии.

- • Начинающий: знаешь, что во время званого ужина не следует пускать газы.
- •• Опытный: знаешь, когда лучше промолчать.
- ••• Умелец: знаешь, какому старейшине какую часть добычи предложить.
- •••• Профессионал: свободно вращаешься в любых кругах.
- ••••• Мастер: мог бы стать послом в Англию.

Характерен для: дипломатов, банкиров, директоров институтов благородных девиц.

Специализации: финансы, высший свет, преступный мир, индейские племена.

Другие Навыки

Маскировка, Медитация, Приготовление пищи, Следопытство, Стрельба из лука, Управление лодкой.

Знания

Это такие Способности, которые требуют пораскинуть мозгами. Поэтому к броскам Знаний чаще всего прибавляются Ментальные Атрибуты. Для получения многих из них требуется наставник, но и самоучки не редкость.

Без определённого Знания нельзя даже попытаться совершить бросок с его участием. Исключения возможны, только если рассказчик посчитает, что информация широко распространена и её может знать кто угодно.

Быт

Вы хорошо знаете повадки и особенности племён и народов, с которыми может повстречаться обитатель фронтира. Знание Быта также позволяет определить, какая роль в обществе отведена определённой группе людей. Вы знаете историю народов Запада, особенно их союзы и разногласия. Бывалый путешественник прибегает к этому Знанию и когда попадает в уже знакомое окружение, и когда оказывается среди совершенно незнакомой группы.

- • Новичок: кое-чего узнал, сидя у костра.
- •• Практикант: знаешь, что можно и чего нельзя в родной культуре.
- ••• Специалист: немного знаешь почти о каждой встречной группе.
- •••• Знаток: можешь многое рассказать о любом сообществе Запада.
- ••••• Эксперт: ходячий кладезь фольклора.

Характерен для: первопроходцев, фольклористов, самоучек, шпионов.

Специализации: религия, история, табу, племена, отдельная общность (гару, индейцы, народность и т. д.).

Загадки

Вы обожаете разгадывать ребусы и загадки. Подобная любовь к мыслительной деятельности идеально подготовила вас к разрешению различных головоломок: от выхода из затруднительных ситуаций до разгадывания тайных замыслов. Это Знание помогает игрокам распутать хитросплетения рассказчика. Без Загадок не обойтись в поиске путей к забытым мирам, поиске ответа к ребусам сфинксов и тому подобном, а также при чтении запутанных планов железнодорожных магнатов.

- • Новичок: можешь догадаться, что услышал пароль.
- •• Практикант: играл со стаей в «чей это вой?»
- ••• Специалист: пару раз играл в загадки с духом.
- •••• Знаток: можешь прочесть вражеский дымовой сигнал.
- ••••• Эксперт: тайным обществам не скрыть своих тайн.

Характерны для: следопытов, шпионов, любителей дзэн-буддизма, мистиков.

Специализации: шифры, загадки, лабиринты, графические, вербальные.

Законы

Закон суров, но это закон. Знатоки Законов страдают меньше, а некоторые могут обратить ситуацию себе на пользу. В деле выхода из тюряги это Знание незаменимо.

- • Новичок: законник-любитель.
- •• Практикант: мировой судья.
- ••• Специалист: юрист.
- •••• Знаток: судья.
- ••••• Эксперт: судья Верховного суда.

Характерны для: адвокатов, судей, законников, преступников, законодателей.

Специализации: суды, договоры, сделки, уголовное судопроизводство.

Медицина

Медицина изучает анатомию и болезни человека. Хотя внутреннее устройство оборотня отлично от человеческого, знание медицины помогает лечить наиболее опасные раны (т. е. с осложнённым уроном) даже у гару. Знание Медицины включает понимание строения и функционирования организма, применение лекарств, диагностику и лечение болезней.

- • Новичок: можешь снять боль.
- •• Практикант: ловко ампутируешь конечности.
- ••• Специалист: можешь срастить перелом.
- •••• Знаток: доктор, знающий симптомы и лечение.
- ••••• Эксперт: врачи приходят к тебе по ночам за травяными отварами.

Характерна для: врачей, целителей, фельдшеров, хирургов, знахарей, бабушек.

Специализации: фармацевтика, лечебницы, общеврачебная практика, болезни, лечебные травы.

Наука

У вас есть хотя бы поверхностные представления о химии, ботанике, зоологии, геологии, астрономии и других науках. Это Свойство предлагает прикладные знания об устройстве мира. На высоких значениях почти всегда требуется выбрать область профессиональной специализации.

- • Новичок: можешь приготовить чёрный порох.
- •• Практикант: построил работающий Священный обруч[23].
- ••• Специалист: в твою честь могли бы назвать химический элемент.
- •••• Знаток: несколько животных носят твоё имя в латинской транскрипции.
- ••••• Эксперт: знаешь, сколько ещё не знаешь.

Характерна для: инженеров, изобретателей, химиков.

Специализации: таксономия, биология, астрономия, геология, металлургия, химия.

Оккультизм

Вы ориентируетесь во всех разделах оккультизма. Знание незримого мира включает в себя проклятия, шаманство, колдовство и мистицизм. Это Знание представляет наибольший интерес для большинства теургов. Не всё из этих сведений бесспорный факт, но вы знаете достаточно любопытных историй, чтобы отсеять пару жемчужин.

- • Новичок: нахватался по верхам.
- •• Практикант: знаешь разницу между звездой и пентаграммой.
- ••• Специалист: знаешь, что не только оборотни могут нагнать страха, и готов порассуждать на эту тему.

[23] Мегалитическое сооружение североамериканских индейцев, отдалённо напоминающее Стоунхендж.

• • • • Знаток: можешь перечислить работающие заклинания.

• • • • • Эксперт: сверхъестественное для тебя вполне естественно.

Характерен для: сумасбродов, каббалистов, посвящённых, оккультистов, знахарей, провидцев.

Специализации: вампиры, ведьмы, сверхспособности.

Политика

Это Знание знакомит с властными структурами эпохи. В том числе в него входит знание людей, стоящих у руля, и их политических программ. Способность отвечает и за политику людей, и за политику гару. Без неё в политику лучше и не соваться.

• Новичок: салунный критик.

• • Практикант: агитатор.

• • • Специалист: скупщик голосов.

• • • • Знаток: политический воротила.

• • • • • Эксперт: Томас Наст[24] посчитал бы тебя выдающимся гражданином.

Характерна для: политиканов, прокуроров, суфражисток, аболиционистов.

Специализации: законодательство, политические кампании, риторика, территории, права штатов.

Расследование

Вы дотошный наблюдатель. Высокие значения в этом Знании делают персонажа желанным гостем в агентстве Пинкертона. Расследование позволяет находить улики, строить догадки и выслеживать преступников.

• Новичок: помощник шерифа.

• • Практикант: шериф.

• • • Специалист: пинкертон.

• • • • Знаток: федеральный агент.

• • • • • Эксперт: источник вдохновения для бульварных романов.

Характерно для: законников, сыщиков, репортёров.

Специализации: поиск, обыск, слежка, улики.

Ритуалы

Ритуалы отражают связь оборотня с традициями, историей, мифологией и литургикой гару. Это Знание сообщает об отличиях оборотней других племён, учит письменности гару и правильному обращению к старшим. Для совершения обряда нужно столько точек в Ритуалах, каков уровень совершаемого таинства.

• Новичок: ещё молоко на губах не обсохло.

• • Практикант: можешь участвовать в сходе и не выглядеть тупицей.

• • • Специалист: можешь участвовать в сходе чужого племени и не опозориться.

• • • • Знаток: можешь участвовать в сходе Танцоров Чёрной Спирали и

[24] Знаменитый американский карикатурист.

с честью выдержать проверку.

• • • • • Эксперт: непревзойдённые познания.

Характерны для: гару.

Специализации: обряды согласия, каэрна, смерти, фронтира, тайн, наказания, чистокровных, Почёта, сезонные.

Языки

Считается, что персонаж знает родной язык. Все остальные языки, которыми он владеет свободно, должны приобретаться за очки. Оборотни знают родной язык, язык гару и «волчьи фразы» без необходимости брать Языки. Однако с этим Знанием персонаж говорит на них свободнее. Каждая точка в Языках позволяет говорить на одном иностранном языке как на родном. Помимо этого, Знание помогает различить чужой акцент.

Стоит заметить, что люпусы не могут говорить на человеческом языке без единой точки в Языках (они покупаются за свободные очки). Предполагается, что люпусы не умеют читать и писать, в то время как хомиды и метисы могут быть неграмотными, но могут и не быть. Игрок свободен выбрать наиболее подходящий персонажу вариант: множество людей на Диком Западе неграмотны, но количество грамотных на удивление велико.

• Новичок: один иностранный язык.

• • Практикант: два иностранных языка.

• • • Специалист: три иностранных языка.

• • • • Знаток: четыре иностранных языка.

• • • • • Эксперт: пять иностранных языков.

Характерны для: переводчиков, профессоров, дипломатов, послов, бродяг.

Специализации: сквернословие, техника, дипломатия, политика.

Другие Знания

Бюрократия, Военное дело, Генеалогия, География, Журналистика, Искусство, История, Театр, Теология, Философия, Финансы, другие области знания.

Дополнения

Эта группа Свойств определяет уникальные особенности персонажа. Необходимо решить, каким образом герой приобрёл именно такой набор Дополнений. Откуда взялся фетиш? Кто был наставником? Определившись с Дополнениями, включаем их в заготовку персонажа.

Иногда Дополнения могут объединяться с Атрибутами, например, на броске Сообразительности + Ресурсов, чтобы выжать из папенькиного наследства ещё деньжат, или Обаяния + Союзников, чтобы пустить по городу определённый слух.

Дополнения нельзя улучшить с помощью опыта. Они растут только в ходе сюжетных событий. Единственное исключение из этого правила — Тотем (см. ниже).

Союзники

Союзники — это все те, кто помогает персонажу: родня, приятели или даже некоторое братство, в котором он состоит. Союзники ведут собственную жизнь, нельзя считать их своим имуществом. Тем не менее, время от времени можно положиться на их доброту, гостеприимство или что там ещё. Также они могут служить проводником к Связям или Ресурсам. Попросту говоря, это друзья, которые готовы прийти на помощь в силу взаимной приязни или сотрудничества.

Каждая точка в Союзниках — один союзник. У него есть некоторое влияние в родном городе или на своей территории. Это может быть шериф, помощник мэра или даже сам мэр (при значении Свойства 4 или 5).

В большинстве своём Союзники — весьма достойные люди. Однако союзы не заключаются в одночасье, а друзья могут попросить об ответной услуге. Вероятно, они не знают о том, что персонаж — оборотень, но могут быть в курсе его способностей и попросить воспользоваться ими. Такая просьба может положить начало отдельной истории.

- • Один союзник с незначительным влиянием.
- •• Два союзника с незначительным влиянием.
- ••• Три союзника, один из которых довольно влиятелен.
- •••• Четыре союзника, один из которых очень влиятелен.
- ••••• Пять союзников, один из которых исключительно влиятелен.

Связи

Персонаж знает кучу разного народа: вся эта сеть контактов в совокупности даёт доступ к высшему обществу и низам, а также ко всему, что находится между ними.

Связи охватывают не только тех, кого можно подкупить или шантажировать, но и приятелей, готовых поделиться кусочком информации (в своей области). Либо в ходе хроники, либо до её начала следует обрисовать такие основные Связи в качестве полноценных персонажей. Помимо этого в пределах досягаемости есть второстепенные информаторы. Чтобы воспользоваться ими, необходимо совершить бросок Связей (сложность 7). Каждый успех означает, что персонаж вышел на одного из информаторов. Разумеется, чтобы получить сведения придётся его подмаслить.

- • Одна основная Связь.
- •• Две основные Связи.
- ••• Три основные Связи.
- •••• Четыре основные Связи.
- ••••• Пять основных Связей.

Фетиш

У персонажа есть фетиш — некоторый предмет, в котором заключён дух. Фетиши ценятся на вес золота за те силы, которыми наделяет владельца привязанный дух. Чем выше значение этого Дополнения, тем фетиш сильнее. Примеры фетишей

можно посмотреть в приложении.

- • Один фетиш первого уровня.
- • • Фетиш второго уровня или два первого.
- • • • От одного до трёх фетишей суммарным уровнем 3.
- • • • • От одного до четырёх фетишей суммарным уровнем 4.
- • • • • • От одного до пяти фетишей суммарным уровнем 5.

Кинфолки

У персонажа есть выход на определённых людей или волков, которые, хотя и происходят от гару, оборотнями не являются. Сказать по правде, они звёзд с неба не хватают. Зато они не страдают от Делирия и знают о гару, а также постараются помочь изо всех сил (довольно скромных: важные шишки проходят по классу Союзников). Группа кинфолков может стать основным агентом при взаимодействии оборотня с миром людей.

Следует заметить, что мы вольны выбирать друзей, но не семью. Большинство кинфолков скорее всего в той или иной мере будут чувствовать по отношению к персонажу сыновнюю любовь, но зависть родни к возможностям гару общеизвестна. Кинфолки — как люди, так и волки — живые существа и требуют соответствующего обращения. Кинфолки — источник новой крови для расы оборотней и, зачастую, единственная возможность обрести любовь и подобие нормальной жизни. Узнайте их получше — обычно это стоит того.

- • Два кинфолка.
- • • Пять кинфолков.
- • • • Десять кинфолков.
- • • • • Двадцать кинфолков.
- • • • • • Пятьдесят кинфолков.

Наставник

Это Дополнение показывает, что персонажа наставляет один или несколько старейшин. Влияние среди племени и Ранг наставника зависят от числа точек в Дополнении. Наставник может подать совет, защитить персонажа, замолвить за него словечко перед другими старейшинами, отвадить от племенных табу и научить способам продвижения в Ранге. Влиятельный Наставник может представлять собой группу, а не одинокого волка (так сказать). Коллективным наставником может быть стая или, например, правящий совет септа.

Наставники могут рассчитывать на ответные услуги от подопечного. Пускай им просто нравится вид его улыбающегося лица, но в трудную минуту «подмастерье» могут позвать на помощь. Что, в свою очередь, может вылиться в великолепную историю. Впрочем, большую часть времени в выгоде оказывается ученик.

- • Наставник второго Ранга.
- • • Наставник третьего Ранга.
- • • • Наставник четвёртого Ранга.

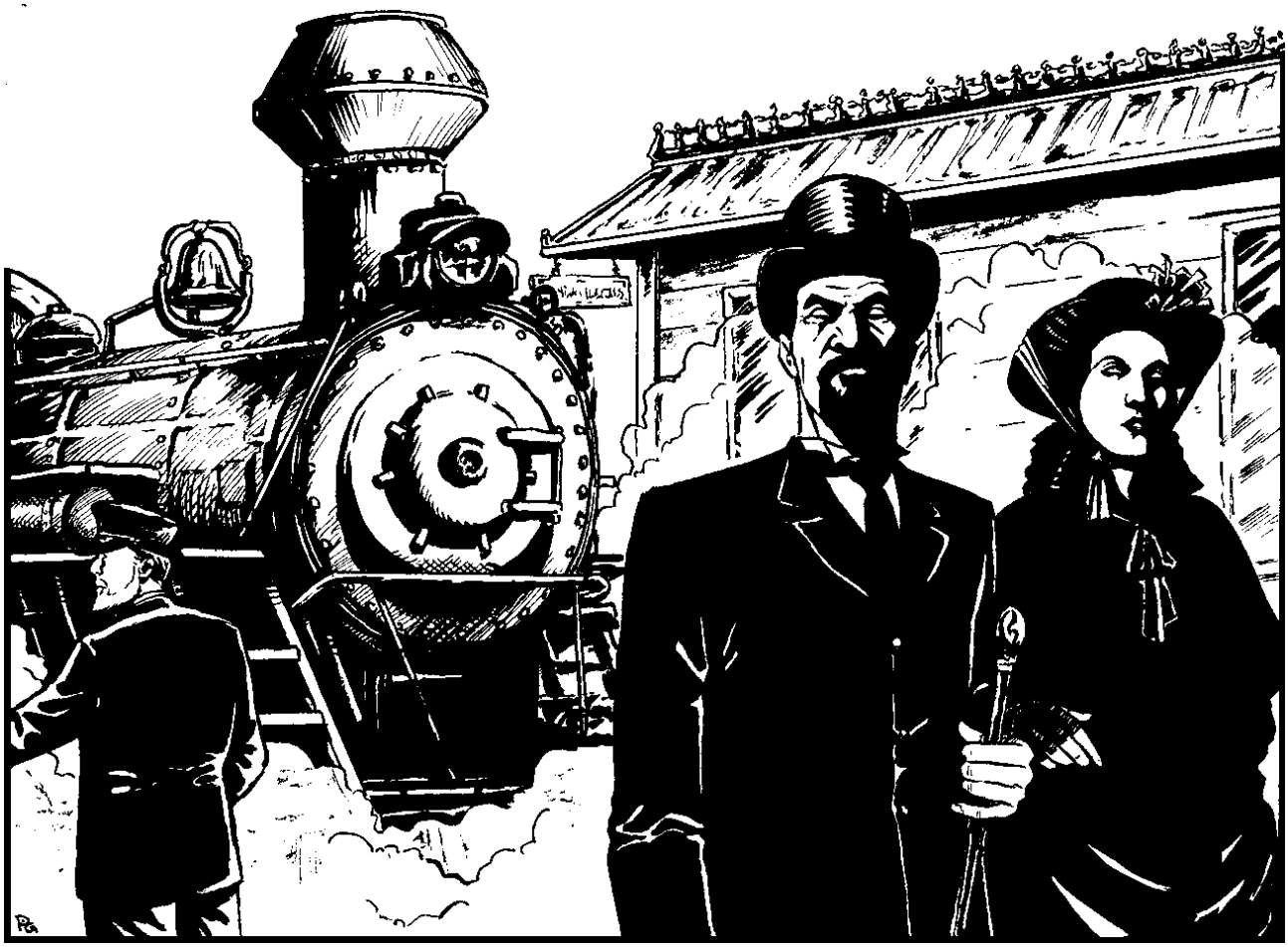
• • • • Наставник пятого Ранга.
• • • • • Наставник шестого Ранга (или даже больше!).

Прошлая жизнь

Память предков жива для гару. Многие оборотни на самом деле способны вспомнить случаи из жизни прародителей. Некоторые могут даже пригласить предков вселиться в их тела. Когда такое случается, оборотень может совершить нечто намного превосходящее свои способности.

Оборотень с этим Дополнением один раз за игровую встречу может сделать бросок Прошлой жизни (сложность 8 или 10, если нужна связь с определённым предком). Каждый успех прибавляет к набору костей любой Способности ещё одну кость или даже создаёт новый набор костей для Способности, которой у персонажа нет. Пусть гару с Прошлой жизнью 4 попал в отчаянную передрягу: сам он далеко не Джеронимо (Лов. 2, Драка 1), но на броске Прошлой жизни выпадает три успеха. И что же? Он смог призвать Пугающего Ветер, своего предка-воителя, который направляет его в битве (и добавляет к Драке ещё три). Даже если бы у персонажа вообще не было Драки, он мог бы использовать её со значением 3.

Как уже говорилось, установить контакт с определённым предком намного сложнее, но успех может (по прихоти рассказчика) принести озарение или совет. Эффекты Прошлой жизни действуют только одну сцену.



Провал на броске Прошлой жизни может значить, что воспоминания тысяч жизней захлестнули персонажа (выведя его из игры до конца сцены). В худшем случае, дух предка может вселиться в тело призвавшего на долгое время. Пока рассказчик не скажет обратного, персонаж будет пребывать под контролем пращура.

- • От древности до тебя доходят лишь крохи.
- •• Перед мысленным взором встают отдельные лица и места.
- ••• Знаешь парочку далёких предков по имени.
- •••• Точишь лясы с предками, будто с приятелями.
- ••••• Сделал имя среди духов предков; они часто навещают тебя.

Чистокровность

Это Дополнение выражает родословную персонажа, его происхождение, фамильные отметины и стать. При высоком значении Чистокровности оборотни видят в персонаже воплощение героев старины и ждут от него соответствующего поведения. Чем выше значение, тем проще персонажу пройти по чужой территории без вреда или встретить радушный приём у другого племени. В обществе гару Чистокровность — ближайший аналог статуса: каждая точка в этом Дополнении прибавляет одну кость к Социальным броскам (или броскам вызова) с участием других оборотней (даже Танцоров!). Чистокровность обладает почти мистическими свойствами: мириады лет следования инстинктам позволяют гару отличить, кто чистокровен, а кто нет с первого взгляда.

Однако европейская миграция в Новый Свет изрядно ослабила родословные, а пришествие Белого человека на земли индейцев привело к гибели множества чистокровных. На чистокровного индейца возлагаются высокие ожидания, и если он не пожелает принять их, соплеменники не обрадуются.

- • Держишься с достоинством.
- •• Отдалённый родственник в стародавние времена был оруженосцем легендарного воителя гару.
- ••• Перед тобой расступаются.
- •••• Барды септа возвестили о твоём рождении, как о знамении духов.
- ••••• Легендарный герой древности, вновь сошедший на землю.

Ресурсы

Это Свойство описывает финансовое положение персонажа или способность к приобретению денежных средств. Ресурсы нельзя считать полностью ликвидными активами, но чаще всего накопления можно продать. И всё-таки на это могут уйти недели и даже месяцы, в зависимости от объёмов продаж.

Дополнение подразумевает, что персонаж получает ежемесячное жалование в размере, соответствующем значению Ресурсов. Источник дохода необходимо обговорить заранее: по ходу сюжета он вполне может иссякнуть.

- • Незначительные сбережения: есть лошадь и съёмная комнатушка. При продаже можно выручить 100 $. Жалование в размере 10 $ в ме-

сяц.

- •• Средний класс: есть сарай или землянка. При продаже можно выручить 500 $. Жалование в размере 20 $ в месяц.
- ••• Крупные сбережения: есть хижина. При продаже можно выручить 4000 $. Жалование в размере 80 $ в месяц.
- •••• Обеспеченный: есть ранчо или, допустим, загородное поместье в удовлетворительном состоянии. При продаже можно выручить 50 000 $. Жалование в размере 500 $ в месяц.
- ••••• Баснословно богатый: Миллионер в те времена, когда о миллионе долларов можно было только мечтать. При продаже можно выручить 1 000 000 $. Жалование в размере 5000 $ в месяц.

Обряды

Это Свойство показывает, сколько обрядов персонаж знает на начало игры. Это может быть один большой обряд или несколько меньших, чей суммарный уровень равняется значению Дополнения. При этом нельзя забывать: чтобы изучить какой-либо обряд, необходимо иметь Знание «Ритуалы» со значением не менее уровня желаемого обряда. Список обрядов приведён в этой главе далее. Примечание: вместо одного обряда первого уровня можно взять два малых обряда (см. Малые обряды, стр. 251).

- • Персонаж знает обряды на сумму в один уровень.
- •• Персонаж знает обряды на сумму в два уровня.
- ••• Персонаж знает обряды на сумму в три уровня.
- •••• Персонаж знает обряды на сумму в четыре уровня.
- ••••• Персонаж знает обряды на сумму в пять уровней.

Тотем

Это Дополнение применяется не напрямую к персонажу, а к тотему стаи. Очки Дополнений, которые персонажи вложили в это Свойство, суммируются, чтобы определить силу духа. Тотемы стаи — это аватары, посланные духом-тотемом. Их нельзя уничтожить или заключить в фетиш, пока стая существует. Если Энергия тотема упала до нуля, он возродится в другом месте: до тех пор стая не сможет с ним связаться.

У тотема есть цена в очках Дополнений: чтобы примкнуть к нему, стая должна заплатить её. Некоторые тотемы наделяют своих последователей потрясающими силами; такие стоят дороже. Список доступных тотемов приведён в разделе «Тотемы стаи» на стр. 416. У начального духа-тотема семь точек, которые можно распределить между Яростью, Силой воли и Гнозисом, и начальная Энергия 20. Также у него есть Чары «Чутьё на аирты» и «Возрождение». Если не приобрести особые взаимоотношения (см. ниже), тотем не особо благосклонен к стае и не слишком влиятелен среди духов. Тем не менее, некоторые тотемы стаи становились тотемами целых септов и даже племён; сотни подобных историй разносятся гальярдами.

Тотемы одалживают членам стаи особые возможности, такие как Дары или Способности. Однако за ход ими может воспользоваться только один персонаж. Каждый ход член стаи, который «одолжил» силы тотема, должен указать, кому он передаёт их на следующий ход (или же он оставляет их себе). Это не относится к Почёту, которым вознаграждаются все члены стаи, покуда они связаны с духом.

Оставшиеся после уплаты стоимости тотема очки можно потратить на приобретение следующих сил:

Цена	Сила
1	Три точки для распределения между Силой воли, Яростью и Гнозисом.
1	Десять очков Энергии.
1	Тотем может разговаривать со стаей (стае не нужен Дар «Разговор с духом»).
1	Тотем всегда может найти членов стаи.
2	Тотем почти всегда поблизости.
2	Тотем уважают другие духи.
2	Дополнительные Чары.
3	Дополнительный член стаи, который может использовать силы тотема в тот же ход.
4	Тотем мистическим образом связан с членами стаи и может общаться с ними даже на огромных расстояниях (по решению рассказчика).
5	Слуги Вирма боятся тотема.

Тотем — единственное Дополнение, которое можно увеличивать за опыт (см. раздел «Трата опыта» на стр. 305); цена как в таблице выше. Однако рассказчик должен позволять это только в особых обстоятельствах, если стая каким-либо образом получила откровение о тотеме или укрепила свою связь с ним. Подходящий случай выдаётся, когда стая растёт в Ранге или к ней присоединяется новый член.

Дары

Оборотни настолько же духи, насколько существа из плоти и крови, и за столетия путешествий по Умбре и общения с её обитателями они узнали множество тайн. Прежде всего, гару выучили множество сверхъестественных «трюков», быстрых способов добиться своего волшебным образом, которые они называют Дарами. С их помощью оборотни могут влиять на реальность доставшимся от мира духов Гнозисом, иными словами — колдовать. Дары распределены по породам, знакам и племенам: у каждой группы оборотней свои секреты.

Дары делятся на уровни, где первый уровень означает слабейшие умения, которым обучают щенков, а пятый уровень означает величайшие тайны, в которые посвящают только заслуженных героев. Стартовый персонаж может выбрать по одному Дару от породы, знака и племени: всего три Дара. Здесь представлены далеко не все

возможные Дары, и традиции обучения меняются от места к месту и от времени ко времени. Нижеследующие Дары всего-навсего наиболее распространены на Буйном Западе.

Дары приобретаются за опыт, но никто не может выучить Дар, если его уровень превышает Ранг оборотня. Гару может выучить Дар чужой породы, знака или племени по ходу игры, если сможет найти подходящего духа-наставника, но он будет стоить дороже (см. Трата опыта на стр. 305).

Изучение Даров

Обычно только духи могут научить Дару. Оборотень должен убедить жителя Умбры поделиться своими способностями (как правило, в обмен на дань), либо просить старейшину призвать и умаслить духа вместо него. Только дружественные по отношению к гару духи будут учить Дарам, и только если у просителя будет соответствующий Ранг.

Оборотни могут изучать Дары другой породы, знака или племени, но это стоит большего количества опыта, так как персонажу недостаёт понимания, что значит, допустим, быть рагабашем. Кроме того, найти наставника среди духов или старейшин, который захочет учить «чужака», бывает очень непросто.

Чтобы найти духа-наставника, гару должен либо пуститься в путешествие к каэрну, чья сила равна уровню Дара (каэрн третьего уровня для Дара третьего уровня), и поговорить с духом лично, либо попросить теурга призвать подходящего духа (например, ночного духа для изучения Дара Уктена «Покров ночи»). Если ни то, ни другое невозможно, оборотню придётся отправиться в Умру на поиски наставника, а затем убедить его помочь. Духи часто относятся с подозрением к просьбам «со стороны»: чаще всего их требуется успокоить подходящей данью (очищением ручья для водного духа, предложением дичи духу-ястребу и т. п.)

В описании каждого Дара назван тип духа, который впервые научил его гару, или же наиболее вероятный учитель на Буйном Западе (Дарам ярости вполне успешно могут обучать духи-тигры, но их едва ли найдёшь в Штормовой Умбре). Часть этих духов разобрана в приложении. Учить определённому Дару могут не только указанные в описании наставники: по решению рассказчика это могут сделать и другие жители Умбры. Рассказчик волен создать нового духа, помимо разобранных в книге. Духовные сущности, которые встречаются в процессе обучения, предназначены разнообразить отыгрыш: персонаж должен взаимодействовать с чуждым созданием и перенимать его навыки. А уж представить, как отыгрывать огненного духа, не должно составить труда даже без прописанных характеристик.

Иногда передать свои знания может другой гару. В отличие от духа, которому на передачу мудрости много времени не нужно (около часа на всё про всё), оборотень обычно должен приложить довольно много усилий, чтобы научить исполнению трюка. Обучение идёт целый месяц, в конце которого ученик может потратить опыт на приобретение Дара. Однако подобная тренировка потребует дополнительного очка опыта сверх обычного.

Есть у этого метода и другие недостатки: например, для овладения Даром необходима тренировка (обучение у духа не требует этого). Поэтому изучение таких Даров, как Серебряные когти, может оказаться весьма болезненным. Определённые Дары, например, Зов Вирма, запрещено осваивать без руководства духа: септ не может позволить себе, чтобы окрестные твари Вирма собрались поблизости только для того, чтобы ученик мог потренироваться.

Правила

По большей части разнообразные эффекты Даров зависят только от духов, которые учат им. Если для некоторого Дара не указана сложность применения, рассказчик может принять её равной 6 или выбрать более подходящее значение. Желательно делать результаты провалов незабываемыми и яркими.

Ходят слухи, что есть Дары, чей уровень превышает пять, но если они и существуют, то известны только мудрейшим старейшинам.

Дары породы

Этим Дарам обычно учат те духи, которые в незапамятные времена заключили с породой договор или оказались перед ней в долгу. Например, старая легенда повествует о метисе, который помог кроту спрятаться от хищников. В качестве благодарности тот научил его закапываться в землю, и с тех пор этому Дару метисов учат духи крота.

Хомиды

Так или иначе, люди испокон веков воюют с природой. Будучи непревзойдёнными создателями инструментов, они всегда стремились приспособить окружающую среду под себя. В результате первобытные аспекты природы часто даются хомидам с трудом, а их Дары отражают в основном естественную склонность к управлению вещами и людьми. Такая духовная «глухота» слишком часто оборачивается тем, что учить хомидов готовы только духи предков: природные духи просто недостаточно благосклонны к человекорожденным.

- **Осечка (уровень 1) [Jam Gun].** С помощью этого Дара гару может вызвать осечку или заклинивание любого оружия. Дару учат некоторые духи Вильда, чтобы отомстить нахлынувшим силам Вивер.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и кидает Манипулирование + Ремёсла (сложность 5). Оружие не работает на протяжении одного хода за каждый успех.

- **Убедительность (уровень 1) [Persuasion].** Окружающие начинают смотреть на вещи с точки зрения применившего Дар хомида, что делает его убедительнее. Дару учат духи предков.

Правила. Гару делает бросок Обаяния + Хитрости (сложность 6). В случае успеха, сложность любых Социальных бросков снижается на один до конца сцены.

- **Волевой взгляд (уровень 2) [Staredown].** При мексиканской ничьей первый, кто моргнёт или отведёт взгляд, обычно становится первым кандидатом в покойники. Этот Дар не просто позволяет гару заставить цель моргнуть: часто она бросает оружие и в ужасе убегает. Всё, что нужно сделать оборотню, — посмотреть ей в глаза. Дар действует против гару, но они скорее замрут на месте, а не побегут. Дару учат духи барана или змеи.

Правила. Гару бросает Обаяние + Запугивание (сложность 6). За каждый успех жертва убегает один ход. При пяти и более успехах цель бежит на протяжении сцены. Оборотни не побегут, пока действует Дар, но будут применять силу только в ответ на нападение.

- **Командирский голос (уровень 2) [Commanding Voice].** Интонации и сила голоса гару таковы, что когда он даёт людям указания, они слушают и исполняют. Говорить надо достаточно громко, чтобы цель услышала. Дару учат духи предков.

Правила. Оборотень бросает Манипулирование + Запугивание против Силы воли цели. За каждый набранный успех можно дать одной цели один приказ, который та обязана выполнить. За дополнительные успехи по желанию можно действовать на большее число целей или отдавать больше приказаний. Команды должны быть односложными, и цель ни за что не станет вредить себе или окружающим.

- **Лепка предметов (уровень 3) [Reshape Object].** Гару понимает Вивер и благодаря этому может превратить материал живого происхождения (но не умертвие) в разнообразные предметы. Так, три веточки становятся луком и стрелами, шкура животного — бронёй, а поваленные деревья — укрытием. Полученный предмет чем-то похож на материал, из которого изготовлен: броня будет нагрудником из шкуры бизона, а не металла. Дару учат духи Вивер.

Правила. Гару бросает Манипулирование + Ремёсла с различной сложностью (5 — превратить сломанную ветвь в копьё; 8 — сделать из бруса надёжный плот). Сотворённый предмет не всегда остаётся таким навечно: время его существования приведено в таблице ниже. Трата пункта Гнозиса позволяет созданному оружию наносить осложнённый урон (если потратить постоянное значение Гнозиса, эффект будет постоянным).

Успехи	Длительность
1	5 минут.
2	10 минут.
3	Сцену.
4	Историю.
5	Навсегда.

- **Уныние (уровень 3) [Disquiet].** Гару погружает цель в невыразимую тоску и апатию. Жертве становится сложнее использовать Ярость или сосредотачиваться на делах. Этому Дару учат духи предков.

Правила. Гару бросает Манипулирование + Эмпатию против сложности, равной Силе воли противника. В случае успеха цель неспособна восстанавливать Ярость на протяжении сцены; кроме того, сложность длительных действий, которые не связаны с боем, увеличивается на один.

- **Оберег от духов (уровень 4) [Spirit Ward].** Оборотень может защититься от духов, исполнив короткий заградительный обряд. Гару чертит в воздухе невидимое изображение, которое отпугивает духовные сущности. Пока действует Дар, знак перемещается вслед за гару, куда бы тот ни пошёл. Этому Дару учат духи предков.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и кидает Манипулирование + Ритуалы (сложность 7); за каждый успех все духи (кроме тотема стаи) в пределах ста футов от персонажа вычитают из набора костей единицу. Дар действует одну сцену.

- **Стальная пряжа (уровень 4) [Weave of Steel].** Хомид чудесным образом укрепляет созданное человеком изделие или материал, придавая деревянным брусьям крепость стали, а стальным — алмаза. Дару учат духи Вивер.

Правила. Чтобы усилить предмет, оборотень должен провести один ход в сосредоточении. Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Силы + Ремёсел по сложности 7. Результат сильно зависит от решения рассказчика: один успех может сделать рубаху более ноской, а пять — укрепить шаткий полусгнивший мост так, чтобы по нему проехал гружёный рудой поезд. Если обобщить, за каждый успех предмет получает добавочный уровень здоровья, благодаря которому его сложнее сломать. Если хомид применяет Дар на своей одежде, то каждый успех добавляется к набору костей на поглощение; одежда считается бронёй (и может поглощать урон от серебра), но практически ничего не весит. Однако усиленная таким образом одежда помогает только против режущих и колющих атак, но не может защитить от тяжёлых ударов.

- **Ассимиляция (уровень 5) [Assimilation].** Хомид может влиться в любое общество вне зависимости от того, насколько оно чуждо или незнакомо. Гару из Европы охотится вместе с индейцами, а чистокровный разгуливает по европейскому городу, и никто не видит в этом ничего странного. Дар не скрывает расовых отличий, зато позволяет имитировать местные манеры и поведение. Оборотень также способен разговаривать на любом языке, но тут же забывает его, как только действие Дара прекращается. Дару учат духи предков.

Правила. Гару бросает Манипулирование + Эмпатию. В случае успеха он может общаться с представителями чужой культуры, как если бы он принадлежал ей. Сложность зависит от чуждости культуры: 5 хватит, чтобы действовать в чужом септе; 9 может потребоваться, чтобы влиться в улей Чёрных Спиралей. Гару не получает штрафов при общении с представителями чужеродной культуры, но не получает и особых преимуществ. Действие Дара длится одну сцену плюс день за каждый пункт Силы воли, потраченный при его применении.

• **Приоткрытая Вуаль (уровень 5) [Part the Veil].** Гару может защитить избранного человека от действия Делирия пока длится сцена: субтильный банкир может сыграть в карты с оборотнями в Криносе и испугаться не больше, чем того диктует логика. Подвергшись Делирию в дальнейшем, цель забудет большую часть того, что узнала за время действия Дара. Этому Дару учат духи предков.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Эмпатию (сложность 6).

Метисы

Метисов избегают и сторонятся, но они умудряются черпать силу в своём жалком положении. Они выросли среди оборотней и поэтому как никто разбираются в делах гару; более того, могучая кровь переполняет метисов болью и гневом, которые они могут выплеснуть вовне. В жилах метисов не течёт примесь людской или волчьей крови, что делает их намного примитивнее и ближе Гее и Её силам.

• **Сотворение стихии (уровень 1) [Create Element].** Гару может создать небольшое количество одной из четырёх основных стихий — огня, воздуха, земли или воды. Таким образом, оборотень способен образовать глоток свежего воздуха в отравленной шахте, уронить на кого-нибудь камень, разжечь огонь без кресала и топлива или получить воду посреди Долины Смерти. С помощью Дара нельзя создавать драгоценные металлы (тем более серебро), ядовитые газы или кислоты. Дару учат элементали.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и делает бросок Гнозиса по сложности 6. За каждый успех появляется по кубическому футу желаемой стихии до максимума в сто фунтов веса. Стихия существует, пока не будет использована (для дыхания в случае воздуха или до сгорания в случае огня без подпитки топливом).

• **Чутьё на Вирма (уровень 1) [Sense Wyrm].** Оборотень может почувствовать проявления Вирма поблизости. Получаемые ощущения относятся к области мистического, а не зрительного или обонятельного, впрочем, скверну Вирма проще всего представить в виде тошнотворной вони. Для использования этой способности требуется приложить усилия: она не работает автоматически. Этому Дару учат любые духи-служители Геи.

Правила. Гару бросает Восприятие + Оккультизм. Сложность зависит от степени сосредоточенности и присутствия Вирма, например, сложность определения одного пугала в комнате равна 6. Дар может сработать на вампире, но только если его человечность ниже 7.

• **Закапывание (уровень 2) [Burrow].** Гару способен зарыться в землю. Стенки норы довольно устойчивы и вслед за оборотнем могут последовать другие, но в силу стеснённых условий — только по одному. Чтобы использовать Дар, гару должен быть в форме Криноса, Хиспо или Люпуса, при этом нора будет соответствовать

выбранной форме (вслед за Люпусом смогут пройти только волки или более мелкие существа и т. д.) Своды туннеля не простоят вечно и со временем обрушатся. Дару учат духи крота.

Правила. Гару бросает Силу + Атлетику по сложности, которая зависит от состояния грунта (4 для рыхлой почвы, 9 для скалы). За каждый успех можно прорыть один ярд в ход.

- **Проклятье вражды (уровень 2) [Curse of Hatred].** Метис может извергнуть из тёмного уголка своего сердца проклятие, которое поражает врага нестерпимой ненавистью. Дару учат духи ненависти.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Экспрессию (сложность равна Силе воле противника). В случае успеха враг теряет по два пункта Силы воли и Ярости. На одном противнике Дар можно использовать только раз в сцену.

- **Глаза кошки (уровень 3) [Eyes of the Cat].** Оборотень хорошо видит даже в кромешной темноте; при использовании Дара глаза светятся зелёным. Этому дару учат духи кошки.

Правила. Для использования способности достаточно просто заявить об этом: броска или траты Гнозиса не требуется. В результате гару не испытывает в темноте каких-либо штрафов или неудобств.

- **Укус гремучей змеи (уровень 3) [Rattler's Bite].** После того, как гару освоит этот Дар, его клыки удлиняются и получают способность вырабатывать смертоносный яд. Укус оборотня может парализовать или даже убить жертву. Некоторые старейшины могут усмотреть в этом уродство. Само собой, Дару учат духи змеи.

Правила. За трату пункта Ярости, оборотень может впрыснуть в жертву сильнодействующий змеиный яд. Если укус успешен, весь урон, оставшийся после поглощения, удваивается. Пункт Ярости тратится, даже если атака оказалась безуспешной или не нанесла вреда.

- **Дар дикобраза (уровень 4) [Gift of the Porcupine].** Этот Дар делает мех метиса щетинистым и колючим, словно иглы дикобраза. Гару должен принять Кринос, Хиспо или Люпус. Разумеется, этому Дару учат духи дикобраза.

Правила. Чтобы заострить шкуру, гару тратит пункт Гнозиса. Теперь любой, кого оборотень толкнёт, схватит или обездвижит, получает осложнённый урон (Сила + 1). Более того, любой, кто нападёт на гару с голыми руками и не наберёт на броске пяти успехов, получит урон, равный своей Силе (хотя сам оборотень также получает урон по обычным правилам). Дар действует на протяжении сцены или пока оборотень не откажется от него.

- **Иссохшая конечность (уровень 4) [Wither Limb].** Метис выбирает руку или

ногу врага и заставляет её высохнуть до полной непригодности. Если цель обладает регенеративными способностями, подобно перевёртышам или вампирам, конечность восстановится по прошествии сцены. Дару учат духи ядовитых животных или болезни.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Силу воли по сложности Выносливости жертвы + 4.

- **Безумие (уровень 5) [Madness].** Метис ломает рассудок цели и доводит её до умопомешательства. Дару учат либо селены, либо духи безумия и обмана.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Запугивание (сложность — Сила воли жертвы). Число успехов означает количество дней, в течение которых продлится сумасшествие. Форму помешательства выбирает рассказчик, но оно вызвано сверхъестественными причинами и должно быть очень и очень тяжким.

- **Тотемический Дар (уровень 5) [Totem Gift].** Метис взывает к тотему племени и упрашивает его поделиться частью своей силы. Эффект применения остаётся на совести рассказчика, но должен соответствовать природе тотема: Вендиго может

наслать на врагов своего любимца снежную бурю, а Таракан — придать метису из племени Железных всадников силу и скорость локомотива. Дару учит тотем племени.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Ритуалы (сложность 9).

Люпусы

Дары люпусов отражают близость волкорождённых к дикой природе и её обитателям.

- **Заячий прыжок (уровень 1) [Jackrabbit Jump].** Оборотень прыгает на невероятные расстояния, которые обычно недоступны ни людям, ни волкам. Этому Дару учат духи зайца или кошки.

Правила. Гару бросает Выносливость + Атлетику (сложность 7). В случае успеха дальность прыжка удваивается. См. таблицу прыжков на стр. 364.

- **Обострённые чувства (уровень 1) [Heightened Senses].** Чувства оборотня выходят за границы нормально возможного: в Хомиде или Глабро они так же остры, как у волка, а в волчьих формах просто не поддаются описанию. Дару учат духи волка.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса. В Хомиде и Глабро сложность бросков Восприятия снижается на два, а также появляется возможность использовать органы чувств на недоступном человеку уровне с помощью броска Восприятия + Инстинктов (сложность 6). В остальных формах сложность бросков Восприятия снижается на три, а к набору костей Инстинктов прибавляется единица. Способность действует одну сцену.

- **Всевидящий нос (уровень 2) [Scent of Sight].** Нюх оборотня ни в чём не уступает, а то и превосходит зрение: он может напасть на невидимое существо или найти дорогу в полной темноте. Дару учат духи волка.

Правила. Гару бросает Восприятие + Инстинкты по выбранной рассказчиком сложности (определяется насыщенностью запахов). Рассказчик может потребовать повторный бросок, если случается что-то способное сбить оборотня со следа (начинается дождь, переворачивается тачка с навозом и т. д.)

- **Чутьё на сверхъестественное (уровень 2) [Sense the Unnatural].** Оборотень может выявить любое сверхъестественное присутствие и определить его приблизительную силу и разновидность. Дар выявляет магию, духов, фей, тварей Вирма и т. д. Вампиры определяются только те, чья человечность ниже 7. Любой дух-служитель Геи может научить этому Дару.

Правила. Гару бросает Восприятие + Загадки (сложность 6). Чем больше успехов, тем подробнее информация. Однако чтобы расшифровать эту информацию, может потребоваться бросок Интеллекта + Оккультизма (решает рассказчик).

- **Кошачья грация (уровень 3) [Catfeet].** Дар наделяет гару проворством кошки: при падении с высоты менее ста футов он приземляется невредимым. Также он сохраняет равновесие на самых скользких поверхностях, а в бою сложность действий, которые связаны с бросками и захватами, снижается на два. Дару учат духи кошки.

Правила. Тратить пункты или совершать броски не нужно: раз выученная, эта способность действует постоянно.

- **Целительный сон (уровень 3) [Healing Sleep].** Люпус может впасть в спячку на целый день, чтобы исцелить самые страшные раны. Этому Дару учат духи медведя.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Выносливость + Инстинкты. Оборотень впадает в спячку и перестаёт воспринимать окружающее. Если спящего ранить, он просыпается, и процесс исцеления нужно начинать сначала. Проспав весь день и всю ночь, люпус просыпается со всеми уровнями здоровья, даже если урон был осложнённым. Однако Дар не может вылечить боевые шрамы.

- **Волчья хватка (уровень 4) [Gnaw].** Челюсти гару становятся настолько сильными, что при наличии времени способны перегрызть всё что угодно. Кроме того, укусы наносят врагам поистине страшные раны. Дару учат духи волка.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Выносливость + 4 с различной сложностью: 3 в случае дерева, 6 — стальных прутьев, 8 — массивного сейфа. Сколько на это уйдёт времени, остаётся на совести рассказчика. В бою укусы оборотня наносят дополнительную кость урона.

- **Повелитель животных (уровень 4) [Lord of the Wilds].** Люпус может призвать окрестных животных, которые ответят на его вопросы или выполнят поручение. Если рядом нет желаемого вида животных, никого призвать не получится. Дару учит любой дух животного.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Знание животных (сложность 7). Каждый успех прибавляет по десять миль к радиусу, на котором животные откликнутся. Дар действует одну сцену, но дополнительные пункты Гнозиса увеличивают продолжительность ещё на сцену каждый.

- **Дар элементаля (уровень 5) [Elemental Gift].** Люпус обращается к изначальной силе Геи и получает способность управлять духами стихий. По его воле стихия вздымается, продвигается вперёд и даже окутывает противников. Дар призывает не просто материальную стихию, а её духа. Дару учат элементали.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Оккультизм (сложность 8). В случае успеха он может управлять значительным объёмом воздуха, земли, воды или огня: около двадцати кубических футов за успех. Способность действует одну сцену.

- **Песня допотопного зверя (уровень 5) [Song of the Great Beast].** Чтобы воспользоваться этим Даром, гару должен находится в девственной глуши. Там на его вой о помощи откликается один из доисторических зверей — первобытных созданий, которые населяли Землю в незапамятные времена. Таким зверем может оказаться бигфут, гигантское озёрное чудовище, уиллавау (гигантская сова), мастодонт и другие легендарные животные. Дару учат духи природы.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Инстинкты (сложность 9). Дополнительные успехи улучшают настроение зверя.

Дары знака

Рагабаши

Рагабаши оборотней — пакостники и обманщики. Лучше всего их шуточки работают под покровом темноты, особенно безлунной ночью. Сама Селена разрешает рагабашам нарушать правила.

- **Запах проточной воды (уровень 1) [Scent of Running Water].** Гару полностью скрывает свой запах, и поэтому его практически невозможно выследить. Этому Дару учат духи лисы.

Правила. Сложность всех бросков, направленных на выслеживание персонажа, увеличивается на два. Дар действует постоянно: тратить пункты чего-либо и делать броски не нужно.

- **Паучий напев (уровень 1) [Spider's Song].** Рагабаш может приложить ухо к телеграфному столбу или проводам и подслушать передаваемые по линии сообщения. При этом знать азбуку Морзе не обязательно: сообщение нашёптывает ухаживающий за телеграфной линией паучий дух. Дару учат духи паука.

Правила. Персонаж прикладывает ухо к телеграфному столбу или проводу. Игрок тратит пункт Гнозиса, и персонаж начинает понимать передаваемые сообщения. Способность действует, пока персонаж не оторвётся. Перехватывать или изменять сообщения нельзя.

- **Прогулка под новой луной (уровень 1) [Walk under the New Moon].** Гару исчезает из поля зрения, становясь почти что тенью. Дар позволяет становиться практически невидимым. Тем не менее, если оборотня всё-таки замечают, Дар перестаёт работать, пока наблюдатель не отвлечётся. Дару учат лунные духи.

Правила. Игрок бросает Манипулирование + Скрытность (сложность 8). Каждый успех увеличивает сложность бросков на обнаружение на единицу.

- **Исчезновение из виду (уровень 2) [Hide in Plain Sight].** Застыв на месте, оборотень становится совершенно невидим, неслышим и так далее в том числе и для духов. Дару учат духи ящерицы или змеи.

Правила. Игрок бросает Ловкость + Скрытность (сложность 7). Каждый успех отнимает один успех на броске Восприятия + Бдительности тех, кто активно пытается его найти. Если таковых не наблюдается, одного успеха хватит, чтобы целиком скрыться из виду. Невидимость пропадает, едва гару шевельнётся.

- **Слова по ветру (уровень 2) [Carried on the Wind].** Этот Дар заглушает речь любого в поле зрения рагабаша порывами ветра, раскатами эха или иными окружающими шумами. Волчий вой, вой оборотней и даже телеграфные сообщения становится невозможно разобрать. Дару учат духи ветра.

Правила. Игрок бросает Манипулирование + Экспрессию (сложность зависит от обстоятельств, в которых проходит разговор). Пока рагабаш поблизости или пока не кончится сцена, любые попытки завести разговор не возымеют успеха. Общаться с помощью запаха и зрения всё-таки возможно. Ведение разговора иначе, чем письменно или устно, требует броска Интеллекта + Экспрессии (сложность зависит от сообщения: «иди сюда» — 4, «возьми пистолет и жди моего сигнала» — 6).

- **Человек без имени (уровень 2) [Man With No Name].** Гару общается с людьми и даже заводит с ними дружбу, но когда он уходит, они тотчас забывают, кто он такой. Некоторые могут забыть, что вообще с ним встречались. Оборотни, часто балующиеся этим Даром, нередко оставляют местных в изрядном недоумении по поводу своей персоны. Этому Дару учат духи ветра.

Правила. Игрок бросает Обаяние, Манипулирование или Внешность + Загадки (сложность равна максимальному значению Интеллекта + Бдительности в группе). Три успеха — и встречные скоро позабудут, как персонаж назвался (если вообще назвался), как он выглядит и куда направлялся. Персонаж остаётся загадкой. Некоторые могут припомнить рагабаша, потратив пункт Силы воли, но даже это воспоминание рассеется через день.

- **Наглая ложь (уровень 3) [Bald-Faced Lie].** Все в пределах слышимости от рагабаша верят самой отъявленной лжи из его уст, по крайней мере, некоторое время. С помощью этой способности также можно безнаказанно жульничать в карты под носом у соперника. Дару учат духи лисы.

Правила. Игрок описывает ложь или способ жульничества и бросает Сообразительность + Хитрость (сложность равна максимальному значению Сообразительности + Хитрости в толпе). Бросок действует на всех в пределах слышимости. Два успеха хватит, чтобы провести одного бедолагу, три — чтобы одурачить нескольких.

Опасность использования этого Дара кроется в том, что игрок совершает бросок *после* того, как персонаж соврёт или сжулит. Если бросок успешен, жертва «проглотит» обман и мошенничество (по меньшей мере, на сцену; впоследствии за персонажем могут прийти). Неудачный бросок вызывает вопросы и подозрения. Провальный — неприкрытую агрессию.

• **Открытие Лунного моста (уровень 3) [Open Moon Bridge].** Гару может открывать Лунные мосты без разрешения духа каэрна. Дару учат селены.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса. Больше информации по открытию Лунных мостов можно найти в описании обряда Открытого моста (стр. 235). Максимальная дистанция, которую можно покрыть, составляет тысячу миль.

• **Благословение Селены (уровень 4) [Luna's Blessing].** Когда на ночном небе светит луна, серебро не наносит оборотню осложнённый урон. Скорее сам нападающий может пострадать от него. Дару учат селены.

Правила. При каждой атаке против гару, нападающий получает три дополнительные кости, которые учитываются при определении результата, только если выпадет единица. Гару может поглощать и регенерировать урон от серебра, словно обычный, но только когда на небе видна луна.

• **Позорное пятно (уровень 4) [Mark of Shame].** Рагабаш может обрушить на противника чудовищное проклятие, которое ослабляет и иссушает его. Часто проклятие служит напоминанием о перенесённом позоре или учит не доверять лжи. Дару учат духи боли или болезни.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и совершает встречный бросок своего Гнозиса против постоянного Гнозиса противника. Сложность броска персонажа равна Силе воли противника, а противника — Силе воли рагабаша. (Если у цели нет Гнозиса, гару совершает обычный бросок по сложности Силы воли противника.) Каждый набранный успех позволяет оборотню убрать у противника точку любого Физического Атрибута. Точки пропадают навсегда, хотя их и можно восстановить с помощью опыта. Против отдельного противника Дар можно использовать только раз в сцену.

• **Город-призрак (уровень 5) [Ghost Town].** Оборотень может заставить целый город или некоторую местность выглядеть заброшенной или даже полностью скрыть от глаз. Дару учат духи миража.

Правила. Игрок тратит два пункта Силы воли и делает бросок Сообразительности + Хитрости (сложность 8), в ходе которого персонаж придаёт местности любой желаемый облик. Число необходимых для этого успехов зависит от площади и оживлённости города или места. В случае провала персонажа забрасывает в иллюзию, которую он готовил для других.

Жители города, шахты, резервации и т. п. не замечают никаких изменений. Пришельцам, странникам и отсутствовавшим некоторое время местным жителям место кажется заброшенным или невидимым даже на карте. Распознать обман способен только тот, кто сознательно вглядывается в город-призрак: для этого нужен бросок Восприятия + Расследования (сложность равна Сообразительности + Хитрости рагабаша).

Жители города-призрака и пришельцы не видят и не ощущают друг друга. Тем

не менее, обе группы могут переносить предметы с места на место, что только добавляет городу таинственности и вызывает раздражение у сбитых с толку местных жителей.

Мистификация продолжается целую историю.

- **Крадущие когти (уровень 5) [Thieving Talons].** Чистокровные обычно называют этот Дар «Попранным договором», ибо он отнимает у других то, что никогда не принадлежало рагабашу по праву, — чужие способности. Украсть можно Дары гару, Чары духов, дисциплины вампиров и даже Сферы магов. Дару учат духи мщения или проделок.

Правила. Игрок должен набрать три успеха на броске Сообразительности + Скрытности (сложность равна Силе воли противника). Если бросок успешен, гару может использовать обозначенную способность ход за ходом, пока будет тратить пункт Гнозиса на каждом из них.

Теурги

Ущербная луна тесно связана с Умброй и её обитателями, а также наделена мудростью, которую не многие могут снести. Дары теургов позволяют им воздействовать на духов и на само естество Умбры. Многие теурги отмечают, что во время путешествий по Штормовой Умбре их Дары не столь эффективны, и поэтому не прекращают попыток постигнуть суть перемен, которые несёт Штормоглот.

- **Прикосновение матери (уровень 1) [Mother's Touch].** Простым наложением рук оборотень исцеляет чужие раны, даже осложнённые, но не может исцелить свои. Дару учат духи единорога.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Интеллект + Медицину (сложность равна Ярости пациента или же 6, если это не гару). Каждый успех восстанавливает один уровень здоровья. Можно исцелять даже боевые шрамы, но только если они были получены в ту же сцену и с тратой дополнительного пункта Гнозиса. При условии траты Гнозиса, Дар можно использовать на пациенте сколько угодно раз.

- **Разговор с духом (уровень 1) [Spirit Speech].** Дар наделяет оборотня способностью разговаривать с духами. При этом они не обязаны отвечать или оставаться на месте. Дару учит любой дух.

Правила. Выучив Дар, гару начинает интуитивно понимать речь духов. Некоторых из них, таких как губители или энигмы, не всегда возможно понять.

- **Чутьё на Вирма (уровень 1) [Sense Wyrm].** Аналогично Дару метисов уровня 1.

- **Наречение духа (уровень 2) [Name the Spirit].** Теург способен определить тип и примерный уровень Свойств (Ярости, Энергии и т. д.) духа. Дару учат духи-служители тотема Уктена.

Правила. Игрок тратит Силу воли и бросает Восприятие + Оккультизм (сложность 8).

- **Озарение (уровень 2) [Sight from Beyond].** Когда гару грозит опасность или он оказывается на пороге судьбоносных событий, его захлёстывают видения. В тот миг, когда Штормоглот вырвался на свободу, на теургов по всей Америке нахлынули видения раздираемых на части небес; даже сейчас многие из них надеются найти способ превзойти устрашающего губителя из грёз. Дару учат духи ворона.

Правила. Лучше всего оставить истолкование видений на отыгрыш, но рассказчик при случае может потребовать броска Сообразительности + Оккультизма (сложность 7). Видения нельзя вызвать искусственно: они приходят сами по себе.

- **Приказ духу (уровень 2) [Command Spirit].** Оборотень может отдать духу односложный приказ, который тот обязан исполнить. Это никак не связано с призывом: чтобы отдать приказ, дух должен быть рядом. Дару учат аватары инкарн.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Обаяние + Лидерство (сложность равна Гнозису духа). Дополнительные команды требуют новых затрат Силы воли. Следует заметить, что теург не может приказать духу покинуть место, к которому тот привязан: для этого нужен другой Дар — «Экзорцизм» (см. ниже).

- **Биение незримого (уровень 3) [Pulse of the Invisible].** С этим Даром теургу больше не нужен фокус, чтобы общаться с духами: теперь он чувствует присутствие духов и может свободно взаимодействовать с ними. Бóльшая часть активности в мире духов не представляет особого интереса, но любое значимое событие привлечёт внимание теурга. Дару учит любой дух.

Правила. Если Гнозис гару равен или превосходит Барьер, он видит Умбру по умолчанию. В ином случае, чтобы пронзить взором невидимую стену, придётся сделать бросок Восприятия + Оккультизма (сложность равна Барьеру). Достаточно одного успеха. Результат сохраняется, пока не кончится сцена или персонаж не войдёт в зону более высокого Барьера.

- **Экзорцизм (уровень 3) [Exorcism].** Этот Дар изгоняет духов из предметов или мест, оказались они там по своей воле или нет. Дару учат аватары инкарн.

Правила. Если дух не желает покинуть своё жилище, игрок бросает Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе воли духа). Если дух был привязан к некоторому месту (или фетишу), экзорцист должен бросить Сообразительность + Хитрость (сложность 8) и набрать больше успехов, чем заклинатель набрал на броске привязывания.

- **Иссушение духа (уровень 4) [Spirit Drain].** Теург может вытягивать из духов силу и укреплять ей свою решимость. Дару учат духи-служители тотема Уктена.

Правила. За каждый успех на встречном броске Гнозиса гару против Гнозиса

духа, дух теряет пункт Энергии до конца сцены. За каждые два пункта Энергии, потерянные духом, оборотень получает пункт Силы воли. В конце сцены пункты Силы воли сверх максимального значения пропадают.

- **Потусторонняя хватка (уровень 4) [Grasp the Beyond].** Теург может перемещать различные объекты в Умбру и обратно без необходимости посвящать их (см. Обряд посвящения талисмана на стр. 238). В том числе это касается людей и животных (вне зависимости от их согласия на перемещение). С помощью этого Дара гару нередко берут с собой в умбральные путешествия верных кинфолков или исцеляют тело и душу родича в таинственных лощинах. Дару учат аватары инкарн.

Правила. Оборотень должен держать переносимый объект. Затем игрок тратит несколько пунктов Силы воли: один за небольшой предмет, два — за крупный (например, меч) и три — за массивный (в том числе за людей). Далее выполняется обычный бросок Гнозиса для преодоления Барьера и шага в сторону: в случае успеха теург попадает в Умбру вместе с предметом. Человек, которого затаскивают в Умбру насильно, может сопротивляться броском Силы воли: каждый успех вычитается из броска Гнозиса теурга.

Оказавшийся в Умбре человек, который не умеет делать шаг в сторону, вынужден полагаться на гару, чтобы выбраться в реальный мир, или же искать место с очень тонким Барьером (типа каэрна). Чтобы жертва могла выбраться самостоятельно, значение Барьера не должно превышать 3. Попав в реальный мир, она уже не сможет вернуться в Умбру, даже если Барьер тонок. Бывает, что застрявших в Умбре людей выкидывают встречные вильдлинги, правда, чаще всего с летальным исходом.

- **Переделка духа (уровень 5) [Mold the Spirit].** Гару способен менять облик и намерения духов. Дару учат химерлинги.

Правила. Гару должен превзойти духа во встречном броске Гнозиса против Гнозиса. Сложность броска теурга зависит от целей (см. ниже), а сложность броска духа равна Гнозису персонажа.

Изменение	**Сложность**
Характеристики (Сила воли, Ярость, Гнозис: один пункт за успех)	6
Настроение (враждебное, нейтральное, дружелюбное)	8
Вид (пастораль, элементаль, губитель и т. д.)	10

- **Подавление разума (уровень 5) [Savage the Mind].** Одним движением мысли теург раскалывает сознание противника, по сути, превращая его в животное. Дару учат духи-служители тотема Грифона.

Правила. Гару тратит Гнозис (см. ниже) и бросает Сообразительность + Эмпатию (сложность — Сила воли цели + 3; максимум 10). В случае успеха теург навсегда уничтожает Интеллект цели. За каждую стёртую точку Интеллекта нужно потратить

два пункта Гнозиса, но нельзя снять больше точек, чем набрано успехов. Чем больше точек Интеллекта теряет противник, тем более звериным становится его поведение.

Филодоксы

В сообществе гару филодоксам отведена роль судей. Среди индейцев они становятся вождями и шаманами, а среди европейцев — законодателями и исполнителями законов. Дары помогают им различать ложь, взывать к мудрости предков и издавать указы. Филодоксы разрываются между яростью первобытной своей половины и ответственностью цивилизованной.

- **Запах истинной формы (уровень 1) [Scent of the True Form].** Оборотень может учуять, что за существо стоит перед ним: сверхъестественным образом филодокс ловит запах его природы. Дару учит любой дух-служитель Геи.

Правила. Гару всегда может сказать, оборотень ли перед ним, и определяет вампиров и фей по броску Восприятия + Инстинктов (сложность 8). Можно выявить даже мага (сложность 9).

- **Истина Геи (уровень 1) [Truth of Gaia].** Филодокс обязан судить в соответствии с Литанией и поэтому способен различить, говорят ему правду или ложь. Дару учат гафлинги Сокола.

Правила. Игрок бросает Интеллект + Эмпатию (сложность равна Манипулированию + Хитрости цели). Дар просто определяет ложь, он не открывает истины.

- **Устойчивость к боли (уровень 1) [Resist Pain].** Гару превозмогает боль от ран и продолжает действовать, как ни в чём не бывало. Дару учат духи медведя.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли. До конца сцены на персонажа не распространяются штрафы от ран.

- **Исправление лживого языка (уровень 2) [Mend the Forked Tongue].** Гару может заставить цель говорить правду и только правду.

Правила. Рассказчик бросает за игрока Манипулирование + Запугивание (сложность равна Интеллекту + Хитрости цели). В случае успеха, оборотень заставляет отдельного человека рассказать правду по определённому вопросу. Чтобы воспротивиться принуждению, цель может потратить два пункта Силы воли. Если филодокс терпит неудачу, цель сопротивляется приказу. Если бросок провален, персонажу можно навешать лапши на уши (вот почему бросок совершается рассказчиком, а не игроком).

- **Призыв к оружию (уровень 2) [Call to Arms].** Гару может призвать младших духов определённого вида — животных, воздуха, воды — и отдать им один и только один приказ. Выполнив приказание, духи удаляются. Дару учат аватары инкарн.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Лидерство (по слож-

ности максимальной Силы воли в группе духов), чтобы призвать отряд младших духов некоторой разновидности. Что за духи откликнутся и на что они будут способны, решает рассказчик.

- **Царь зверей (уровень 2) [King of the Beasts].** Все животные в поле видимости, слышимости и чутья гару добровольно и безоговорочно следуют его указаниям (если они, конечно, не самоубийственны). Звери понимают приказы и горят желанием их исполнить. Дару учат духи льва или сокола.

Правила. Игрок бросает Обаяние + Знание животных (сложность зависит от обилия животных поблизости). Даже если в окрестностях есть звери, не факт, что они смогут выполнить задание: они, конечно, постараются, но от этого может стать только хуже.

- **Гармония человека и зверя (уровень 3) [Balance Man and Beast].** Филодокс вынужден держать звериные инстинкты в ежовых рукавицах, иначе он потеряет над собой контроль или, хуже того, позволит чувствам возобладать над рассудком. Но гару не может отрицать свою животную природу; рассудок не может править бал безраздельно. Когда нужно, гару способен успокоить или разъярить себя. Дару учат водные духи.

Правила. Персонаж размышляет о своих обязанностях арбитра и справедливого судьи. Игрок бросает Гнозис (сложность 8). За каждый успех восстанавливается пункт Силы воли или пункт Ярости на выбор. Эту способность можно использовать раз в сцену.

Также Дар позволяет филодоксу войти в состояние полного покоя и избежать безумия. Игрок тратит пункт Силы воли, и персонаж целую сцену не может впасть в безумие, если не захочет того. Напротив, если безумие нужно для дела, игрок тратит пункт Ярости и персонаж становится машиной для убийства.

- **Мудрость предков (уровень 3) [Wisdom of the Ancient Ways].** Филодокс черпает знания о событиях древности и мудрость предков из коллективного бессознательного гару. Дару учат духи предков.

Правила. Гару на краткое время погружается в размышления о прошлом. Игрок бросает Гнозис (сложность 8; –1 за каждую точку в Прошлой жизни). Подробности и точность полученной информации зависят от числа успехов[25].

- **Консолидация (уровень 4) [Rally to the Cause].** Чтобы достичь цели, иногда филодоксу требуются совместные усилия оборотней, но, как показывает практика, на Буйном Западе гару не могут даже договориться, не то что работать в команде. Этот Дар помогает филодоксу возбудить в оборотнях чувство локтя и отбросить племенные или личные разногласия. Лучше всего эта способность действует на гару, но работает и на людях. Дару учат духи сокола.

[25] В тексте оригинала данное предложение отсутствует. Дополнено по тексту вики.

Правила. Персонаж произносит публичную речь. Игрок бросает Манипулирование + Лидерство (сложность равна наивысшей Силе воли среди несогласных).

Тот, кто изначально согласен помочь филодоксу, автоматически присоединяется к нему и получает все преимущества от действия Дара. Если бросок успешен, несогласные с персонажем всё-таки решают ему помочь (хотя путём траты пункта Силы воли можно отколоться от стаи). Если бросок провален, гару могут покинуть даже сторонники.

Помощники получают дополнительный пункт Силы воли, который можно потратить на достижение цели филодокса. Также они могут быстрее впадать в безумие, если это требуется для дела (призыв на битву, например): чтобы впасть в безумие, достаточно трёх успехов на броске Ярости. Даже соперники филодокса отбрасывают свои разногласия ради общей цели: сложность Социальных бросков снижается на два.

Дар действует до конца сцены либо пока не будет достигнута поставленная цель, смотря что наступит раньше. Подвигнуть к сотрудничеству можно членов стаи, септа или схода; вместе могут работать даже племена индейцев и европейцы, при условии, что поставленная задача не претит никому из них.

- **Принуждение (уровень 4) [Roll Over].** Филодокс своим видом вселяет уважение и желание повиноваться. Сломив силу воли соперника, он принуждает людей упасть на колени, а волков — подставить живот. Дару учат духи волка.

Правила. Игрок должен набрать на броске Силы воли как минимум на три успеха больше, чем оппонент.

- **Гранитная стена (уровень 5) [Wall of Granite].** Сама земля повинуется слову филодокса. Коснувшись почвы или камня, оборотень может призвать стену гранита, которая будет перемещаться вместе с ним, защищая со всех сторон. Дару учат элементали земли.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса. Следом возникает стена в три ярда высотой, два ярда длиной и один ярд толщиной: она поглощает урон набором из 10 костей; чтобы пробить её в определённом месте, требуется снять 10 уровней здоровья. Стена исчезает по окончании сцены или когда гару возвращает её в землю.

- **Долг чести (уровень 5) [Honor Bound].** Филодокс заставляет отдельного оборотня или целую стаю выполнить не связанное с личными интересами задание. Единовременно можно воздействовать только на горстку гару. Возникает столь сильное побуждение выполнить приказ, что лишь немногие способны ему сопротивляться, если оно, конечно, не противоречит основным инстинктам оборотней. Можно заставить европейцев вернуть каэрн коренным жителям, но нельзя заставить оборотня есть человечину. Дару учат аватары инкарн.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Лидерство (сложность равна наивысшему значению Силы воли среди тех, кто получает приказ).

Чтобы воспротивиться приказу, требуется потратить три пункта Силы воли, при этом персонаж лишается трёх пунктов Чести. Получившие приказ гару будут стараться изо всех сил, пока не выполнят задание.

Гальярды

Лунные танцоры хранят легенды и песни гару, а их Дары воплощают умение пропеть чужие мечты и чувства в свободной форме. Страсть движет гальярдом, голос — его оружие.

• **Звериная речь (уровень 1) [Beast Speech].** Оборотень способен разговаривать с братьями нашими меньшими: покорными овцами, неистовыми рысями или хладнокровными гремучими змеями. Дар не меняет настрой животного: разъярённый бизон едва ли будет тратить время на разговоры, и атакующий разбег, скорее всего, не прекратится. Дару учат духи природы.

Правила. Гару бросает Обаяние + Знание животных (сложность 6). Бросок выполняется отдельно для каждого вида животного и при каждой новой встрече.

• **Зов Вильда (уровень 1) [Call of the Wyld].** Гальярда взывает о помощи воем, на который могут отозваться обо-

ротни даже за границей слышимости. Дар может усилить эффект любого обычного воя (см. Вой на стр. 40) или пригласить на сход определённых гару. Также Зовом Вильда нередко начинают буйства и другие мероприятия с целью подстегнуть участников. Дару учат духи волка.

Правила. Гару бросает Выносливость + Эмпатию (сложность 6). Расстояние, на котором будет слышен вой, и его убедительность определяются числом успехов. Достигнутый результат зависит от рассказчика, но должен соответствовать разновидности воя и намерениям гальярда. Например, за каждые два успеха участники буйства прибавляют единицу к набору костей; вой отвлекает служителей Вирма, что временно увеличивает для них сложность действий; окрестные оборотни без колебаний отзываются на мольбу о помощи и т. д.

- **Мысленный контакт (уровень 1) [Mindspeak].** Гальярд погружает группу персонажей в сон наяву, который позволяет общаться незаметно для окружающих. Дару учат химерлинги.

Правила. Гару тратит пункт Силы воли за каждого участника разговора; если цель против, необходим бросок Манипулирования + Экспрессии (сложность равна Силе воли цели). Все участники сна могут взаимодействовать друг с другом обычным образом, за исключением возможности нанести урон. Их тела продолжают действовать, но набор костей сокращается на два. Дар прекращает своё действие, когда все участники разговора того пожелают, либо когда не удастся бросок Манипулирования + Экспрессии гальярда. Все участники должны находиться в поле зрения.

- **Гадкий лай (уровень 2) [Distractions].** Раздражающий лай гару отвлекает внимание цели. Дару учат духи койота.

Правила. Игрок бросает Сообразительность + Исполнение (сложность равна Силе воли жертвы). Каждый успех вычитает единицу из набора костей противника на следующем ходу.

- **Дверь в сновидение (уровень 2) [Dreamspeak].** Гальярд проникает в чужой сон и может управлять его течением. Оборотень не обязан находиться рядом со спящим, всё что нужно — знать или видеть его ранее. Дару учат химерлинги.

Правила. Игрок бросает Сообразительность + Эмпатию (сложность 8). Если спящий просыпается, оборотень вылетает из мира грёз и теряет пункт Гнозиса.

- **Зов Вирма (уровень 2) [Call of the Wyrm].** Душераздирающий крик подзывает тварей Вирма подобно песни сирен. С помощью этого Дара гальярды устраивают засады и выкуривают врага из укрытия. Дару учат духи-служители Геи.

Правила. Гару делает встречный бросок Манипулирования + Исполнения против Силы воли твари Вирма (оба броска по сложности 7). Если враг проиграл, он выходит к зовущему.

- **Манящий взгляд (уровень 3) [Come Hither].** Гальярд одним лишь взглядом может привлечь к себе кого угодно. Дару учат духи змеи.

Правила. Игрок бросает Внешность + Загадки (сложность равна Силе воли цели). Чтобы цель подошла, необходимо три успеха: меньшего количества хватит только на несколько шагов по направлению к гару.

- **Песня ярости (уровень 3) [Song of Rage].** Вопль оборотня пробуждает в сердцах звериное начало и жажду крови. Дар понуждает перевёртышей принять боевую форму, вампиров отправляет в безумие, а у людей срывает крышу. Дару учат духи росомахи или волка.

Правила. Игрок бросает Манипулирование + Лидерство (сложность равна Силе воли цели). Каждый успех вгоняет в ярость на один ход.

- **Проход по мосту (уровень 4) [Bridge Walker].** Гальярд может создать небольшой Лунный мост, по которому может перемещаться только он сам. Это позволяет покрывать короткие расстояния в сотню раз быстрее обычного и даже исчезать из виду незадачливого врага, чтобы тут же появиться у него за спиной. Подобные путешествия не назовёшь безопасными (хотя бы в силу того, что эти временные мосты обходятся без защиты селен), так как обитатели Умбры временами проскальзывают вслед за гальярдом в реальный мир. Дару учат селены.

Правила. Чтобы создать мост, игрок тратит пункт Гнозиса. Лунного моста хватает только на одно перемещение, если игрок не потратит при его создании постоянный Гнозис; в последнем случае мост просуществует до следующего полнолуния. Максимальное расстояние, которое можно покрыть с помощью моста, соответствует Гнозису оборотня в милях.

- **Тени у костра (уровень 4) [Shadows by the Fire Light].** Гару сплетает историю, персонажами которой вольно или невольно становятся окружающие. Обычно Дар используют на сходах, чтобы участники могли воспроизвести сюжет старинных легенд. Но можно заставить поучаствовать в выбранной гару истории и тех, кто не хочет этого. Дару учат духи предков.

Правила. Если Дар применяется без согласия цели, игрок должен потратить пункт Гнозиса и набрать три успеха на броске Манипулирования + Исполнения (сложность равна Силе воли жертвы). В случае успеха, игрок рассказывает историю, а жертва в точности повторяет действия её персонажа. Дар работает один ход за каждый потраченный пункт Гнозиса.

- **На струнах души (уровень 5) [Heart Twister].** С этим Даром гальярд становится непревзойдённым манипулятором, который играет на струнах души, как на скрипке. Он может влюбить в себя (но не надолго, и тогда любовь может обернуться презрением) или же возбудить ненависть к кому захочет (опять-таки, ненадолго, но эта ненависть может перерасти в затяжную вражду). Дару учат духи койота.

Правила. Игрок бросает Манипулирование + Эмпатия (сложность равна Силе воли цели). Успех позволяет оборотню разбудить определённые чувства в отдельной цели. Больше успехов — быстрее и ярче результат. За особенно глубокий отыгрыш этого Дара рассказчик может увеличить набор костей гальярда.

- **Песня шторма (уровень 5) [Song of the Storm].** Своей песнью гальярд обращается к самой материи Штормовой Умбры, чтобы беспорядочные энергии Вильда преобразовали окружающую местность и тех, кто там окажется. Дару учат могучие духи Вильда.

Правила. Игрок тратит два пункта Гнозиса и бросает Сообразительность + Экспрессию (сложность равна местному Барьеру). Одного-единственного успеха достаточно, чтобы сила Вильда прокатилась по указанной местности. Гальярд может обозначить общее направление перемен, но не в силах управлять вызванным беспорядком. Мощь превращений зависит от результата броска: один успех — и стены ущелья, в котором засели Танцоры Чёрной Спирали, покрываются скользким синим мхом; тогда как пять успехов могут обратить оружие Танцоров в змей с серебряными клыками. Рассказчик может дать волю своему воображению, описывая результат Песни шторма, но не стоит забывать, что он чаще всего благоприятен… для Лунного танцора и только.

Аруны

Аруны рождены для битвы и должны разорвать на части любого, кто угрожает Матери-Земле. Их Дары наделяют боевой мощью и дают преимущество в бою — большего и не нужно.

- **Воодушевление (уровень 1) [Inspiration].** Обычно стаю ведёт в бой арун, и этот Дар укрепляет его лидерские качества. Гару передаёт часть своей отваги и выдержки товарищам по стае. Дару учат духи волка.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса — члены стаи получают автоматический успех на любых бросках Силы воли до конца сцены. Внимание: Дар не действует на владельца!

- **Острые когти (уровень 1) [Razor Claws].** Когти оборотня приобретают буквально бритвенную остроту. Дару учат духи кошки или волка.

Правила. Игрок тратит пункт Ярости, а оборотень проводит ход, затачивая когти о камень или другой твёрдый предмет. Атаки когтями до конца сцены наносят дополнительную кость урона.

- **Трюковая стрельба (уровень 1) [Trick Shot].** С этим Даром гару не знает слова «невозможно». Сбить стрелу со ста шагов через двухдолларовую монетку, послать пули рикошетом за угол или даже попасть в ствол вражеского пистолета — аруну всё это по плечу. Однако с помощью Дара можно нанести только косвенные по-

вреждения: перебив подвес люстры, например. Духи считают, что прямые попадания во врага — признак отсутствия спортивного духа, и не одобрят настолько вульгарного поведения. Дару учат духи воздуха.

Правила. Игрок прибавляет постоянное значение Славы к набору костей трюковой стрельбы. Выстрел объявляется до броска и должен содержать нешуточный вызов: заявки «стреляю ему в голову» совершенно не достаточно.

- **Дух воина (уровень 2) [Spirit of the Fray].** Оборотень всегда нападает первым, вне зависимости от броска инициативы. Дару учат духи кошки.

Правила. Для использования Дара не обязательно тратить пункты и делать броски, но для надёжности игрок может потратить Гнозис. Если этот Дар есть у нескольких гару, первым из них ходит тот, кто потратил больше Гнозиса. Если часть из них (или все) истратили одинаковое количество, они ходят одновременно.

- **Чистый ужас (уровень 2) [True Fear].** Мощь аруна устрашает отдельного врага настолько, что тот отказывается от своих намерений. Дару учат духи страха.

Правила. Игрок бросает Силу + Запугивание (сложность равна Силе воли цели). Каждый успех запугивает противника на один ход: цель отказывается от нападения и вместо этого может пуститься в бегство. Противник защищается от нападений и в остальном действует как обычно, хотя и напуган до смерти.

- **Чутьё на серебро (уровень 2) [Sense Silver].** Осторожный боец знает, когда его противник прячет за пазухой нечто по-настоящему опасное, потому и арун выучился чуять самое страшное для оборотней оружие. Дару учат селены.

Правила. Гару бросает Восприятие + Инстинкты (сложность 7). В случае успеха он ощущает, есть ли поблизости серебро; три успеха — и он сможет определить его точное местоположение.

- **Гнев сердца (уровень 3) [Heart of Fury].** Арун превозмогает природную злость и поэтому может сражаться и использовать Ярость, не боясь впасть в безумие. Но как только плотину гнева прорвёт, Ярость может захлестнуть оборотня с головой. Дару учат духи медведя или волка.

Правила. Игрок бросает Силу воли по сложности постоянной Ярости. За каждые два успеха сложность броска безумия увеличивается на единицу до конца сцены. По окончанию сцены гнев аруна берёт своё: оборотень должен потратить пункт Силы воли или сделать проверку безумия по обычной сложности.

- **Серебряные когти (уровень 3) [Silver Claws].** Мало какой арун захочет доверить судьбу оборотня-отступника серебряной пуле: чтобы действовать наверняка, можно обратить собственные когти в серебро и дать дорогу инстинктам. Дару учат селены.

Правила. Игрок бросает Гнозис (сложность 7). Успешный бросок превращает

когти аруна в серебро, которое наносит оборотням осложнённый непоглощаемый урон. Но. Серебро причиняет боль. Каждый ход, пока когти остаются серебряными, приносит аруну пункт Ярости; более того, сложность любых действий, которые не связаны с боем, увеличивается на единицу, так как оборотню тяжело сохранять внимание. Когда пункты Ярости превышают значение Силы воли, необходимо пройти проверку на безумие.

- **Мёртвая хватка (уровень 4) [Clenched Jaw].** Хватка аруна не уступает по крепости медвежьему капкану: если он пожелает, из его челюстей вырваться практически невозможно. Дару учат духи волка.

Правила. Для начала арун должен укусить противника; в случае успеха игрок тратит пункт Ярости, и хватка оборотня становится несокрушимой. Каждый ход, пока челюсти сомкнуты, арун делает атакующий бросок по сложности 3. Чтобы вырваться, враг всё ещё может сделать встречный бросок Силы, но к набору костей оборотня добавляется половина значения Силы воли.

- **Раскалённая топка Ярости (уровень 4) [Stoking Fury's Furnace].** Оборотень с этим Даром умеет использовать Ярость с максимальной эффективностью и может превратить её в источник невероятной силы. Дару учат духи росомахи.

Правила. За каждый ход, в котором гару получил урон, он восстанавливает пункт Ярости без проверки на безумие. Помимо этого, за ход оборотень может использовать один пункт Ярости без траты этого пункта. Все последующие траты Ярости в этот ход совершаются обычным образом.

- **Воля к победе (уровень 5) [Strength of Will].** Арун с этим Даром наполняет сердца товарищей такой решимостью, что они готовы последовать за ним хоть к чёрту на рога. Дару учат духи волка или аватары инкарн.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Обаяние + Лидерство (сложность 8). Каждый успех прибавляет союзникам в пределах ста футов по дополнительному пункту Силы воли, которые сохраняются до конца сцены. Добавочные пункты действуют как обычные, но могут превышать значение Силы воли персонажа и даже обходить ограничение в десять пунктов. Дар можно использовать только раз за сцену.

- **Пляска Солнца (уровень 5) [Sun Dance].** Оборотень обращается к солнцу и становится неуязвим для любого вида естественного огня (искусственный огонь, например, газовый, остаётся опасным). Также арун может поджечь небольшую часть тела, и она долго не погаснет. Чаще всего гару поджигают гриву для проведения ритуалов, но можно зажечь когти, клыки, руки и так далее. По силе такой огонь приблизительно равен факелу. Дару учат огненные элементали и духи солнца.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса. Искусственный огонь наносит аруну только половину урона, естественный (даже волшебный, если он «чист», как, напри-

мер, огонь Дара элементаля) совершенно безвреден. Дар действует одну сцену.

Дары племени

Эти Дары — часть неиссякаемого источника мудрости, который поддерживает и защищает всякое племя. Чаще всего гару получают их от служебных духов тотема племени, которых обычно зовут его «выводком». Старейшины ревностно оберегают эти тайны, которые по праву считаются достоянием всех верных сынов и дочерей племени. Чтобы получить к ним доступ, чужаку нужно быть на короткой ноге с этим племенем (или хотя бы с товарищем по стае одного из них), а также убедить духа-наставника, что он не опозорит племя недолжным применением Дара.

Безмолвные странники

Безмолвные странники знают об Умбре не по наслышке, а их умение путешествовать и выживать в любых условиях вошло в легенды. Дары делают их скороходами и открывают места, недоступные остальным гару.

- **Скорость мысли (уровень 1) [Speed of Thought].** Гару вдвое увеличивает скорость перемещения по суше. Дару учат духи коней или калифорнийской кукушки-подорожника.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и пользуется Скоростью мысли до конца сцены.

- **Чутьё на Вирма (уровень 1) [Sense Wyrm].** Аналогично Дару метисов уровня 1.

- **Выносливость гонца (уровень 2) [Messenger's Fortitude].** Гару бежит длительное время и не нуждается в отдыхе, пище и питье. Зато после применения Дара Странник проспит целую неделю. В других странах Дару учат духи верблюда, на Буйном Западе ему учат духи волка.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса, и, пока Дар не кончится, оборотень может только бежать. Потратив ещё один пункт Гнозиса, можно передать Выносливость гонца кому-то другому. Продолжительность Дара равна значению Выносливости цели в днях.

- **Исчезновение из виду (уровень 2) [Hide in Plain Sight].** Аналогично Дару рагабашей уровня 2.

- **Прыжок через пропасть (уровень 3) [Leap the Chasm].** Одним прыжком Странник преодолевает невероятные расстояния. Дару учат духи зайца.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Силу + Атлетику (сложность 6). За каждый успех оборотень может прыгнуть на сто футов.

• **Стойкость Геи (уровень 3) [Gaia's Resilience].** Гару приспосабливается к любым природным условиям. Пока действует Дар, он не подвержен действию давления, температуры, атмосферных явлений и других агрессивных факторов окружающей среды. Яды и болезни также не наносят вреда, но сосредоточенное действие огня и радиации всё-таки опасно. Дару учат духи медведя и броненосца.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Выносливость + Выживание (сложность 7). Стойкость Геи действует один час за успех, и её можно продлить дополнительной тратой Гнозиса и новым броском. Действие Дара можно распространить на спутников: на каждого придётся потратить ещё один пункт Гнозиса.

• **Соглашение (уровень 4) [Attunement].** Находясь на лоне природы, персонаж обращается к местным духам за информацией об округе: примерная численность населения, тайные тропки, достопримечательности и тому подобное. Дару учат духи совы и лисицы.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Восприятие + Выживание (сложность 6). Полнота полученной информации зависит от числа успехов. В случае провала духи лгут.

• **Наперегонки с ветром (уровень 4) [Windrunner].** Оборотень бегает на порядок быстрее обычного. Пока действует Дар (восемь часов), оборотень может только бежать и ничего более. Как только действие закончится, обессиленный гару должен поесть, чтобы не впасть в безумие (в лучшем случае). Дару учат духи воздуха или селены.

Правила. Игрок тратить пункт Гнозиса и бросает Выносливость + Атлетику (сложность 7). Неудача ни к чему не приводит, а провал обрушивает на несчастного гару вызываемый Даром голод.

• **Врата луны (уровень 5) [Gate of the Moon].** Дар действует только когда на ночном небе можно разглядеть луну. Оборотень открывает особый временный Лунный мост, по которому можно мгновенно добраться до нужного места. Дару учат только селены.

Правила. За каждые сто миль путешествия игрок тратит пункт Гнозиса, а затем бросает Интеллект + Бдительность (сложность растёт с увеличением расстояния и отрывочности сведений о месте назначения: дальнее путешествие в неведомые края получит сложность 10). При успехе оборотень мгновенно перемещается в заданное место. Если не набрать трёх успехов, первый ход гару будет дезориентирован. Провал отправит персонажа через Умбру в неизвестном направлении далеко от желаемой цели (или куда-нибудь на дно реки, например). Гару может взять попутчиков, потратив по пункту Гнозиса за каждого.

• **Погружение в Умбру (уровень 5) [Reach the Umbra].** Гару свободно проникает сквозь Барьер в Умбру и обратно. Зеркальная поверхность ему не нужна. Дару

учат духи совы.

Правила. Гару просто изъявляет желание шагнуть в сторону. С этим Даром ему не нужно бросать Гнозис, и он никогда не застрянет в Барьере.

Вендиго

Вендиго упорно сопротивляются нашествию белых захватчиков. Они черпают силы в тотеме и снежных просторах севера, но владеют и такими Дарами, которые связывают их с родной землёй, оказавшейся под ударом. С их помощью Вендиго собираются изгнать вирмоносов и вернуть старые-добрые времена.

- **Морозный бриз (уровень 1) [Call the Breeze].** Оборотень может вызвать сильный (до 20 миль/час) стылый бриз и направить его куда захочет. Ветер развеивает туман и мошкару. Тот, кто оказался под морозным бризом без тёплой одежды, может не на шутку замёрзнуть. Дару учат духи-служители Вендиго.

Правила. Чтобы вызвать бриз, гару достаточно свистнуть. Набор костей на броски Восприятия, основанные на слухе, уменьшается на единицу.

- **Песнь сезонов (уровень 1) [Song of the Seasons].** Аналогично Дару Чёрных фурий уровня 1.

- **Ледяной ветер (уровень 2) [Bitter Wind].** Гару насылает на врагов обжигающе холодный ветер. Дару учат духи-служители Вендиго.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли. Чтобы направлять ветер в бою, нужен бросок Ловкости + Оккультизма (сложность 6). Застигнутый ветром теряет две кости ото всех бросков в этом ходу и одну — в следующем. Также ветер может столкнуть врага в каньон, шахту и тому подобное. Правила по дальности соответствуют таковым для стрелкового оружия. Средняя дальность составляет двадцать ярдов; ветер не может выйти за пределы удвоенной средней дальности (40 ярдов), а сложность управления им на этом отрезке увеличивается на единицу. С другой стороны, управление ветром в пределах ярда от гару считается «выстрелом в упор» (сложность 4). Ледяной ветер длится целую сцену.

- **Пыльная буря (уровень 2) [Dust Storm].** Вендиго даёт знак духам ветров и призывает песчаную бурю. От песка страдают все (не исключая самого оборотня со товарищи), так что любому Вендиго прекрасно известно, что бурая дымка на горизонте сулит сплошные неприятности.

Правила. Игрок бросает Гнозис. Сложность зависит от местности.

Местность	**Сложность**
Пустыня	5
Равнина	6
Посёлок	7
Горы	8

Лес	9
Город	10

Буря проносится по окрестностям в течении двух ходов за каждый успех, ослепляя всех (наборы костей Восприятия снижаются вдвое), засоряя механизмы и покрывая любые поверхности мелкой песчаной пылью. В регионах с холодным климатом песок сменяется снегом и льдом, а в лесистой местности — корой и листьями.

- **Бег по небу (уровень 3) [Sky Running].** Вендиго может пробежать по небу со скоростью 50 миль/час, но если он остановится, то рухнет вниз. Оборотень оставляет за собой на небе огненный след. Дару учат духи-служители Вендиго.

Правила. Гару проводит в сосредоточении один ход, а игрок тратит пункт Силы воли. Дар действует четыре часа, по прошествии которых его можно возобновить дополнительной тратой Силы воли.

- **Зимняя стужа (уровень 3) [Winter Frost].** Проведя великий ритуал, оборотень обращается к духам зимы, которые вызывают жуткие студёные ветра. Поговаривают, что это ледяное дыхание самого Вендиго. Дару учат духи-служители Вендиго.

Правила. Чтобы пробудить Дар, Вендиго должен твердить заговоры целый час. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Интеллект + Оккультизм по сложности, которая зависит от температуры воздуха (зимой — 4; пригожим весенним днём — 6; посреди пустыни — 9). При успехе в радиусе пяти миль температура падает ниже нуля (а зимой ещё ниже). Без защиты густого меха попавшие в стужу теряют две кости изо всех наборов. Зимняя стужа действует по часу за успех.

- **Духи распада (уровень 4) [Spirits of Decay].** Изобретения захватчиков наносят пощёчину обычаям старины. Духи распада разламывают их на кусочки. Многие духи, от Термита до Западного Ветра, готовы преподать этот удивительный Дар достойным ученикам.

Правила. Игрок бросает Манипулирование + Загадки и тратит пункт Ярости, и тогда Вендиго перемалывает избранный предмет в труху. Сложность броска зависит от прочности предмета.

Материал	**Сложность**
Бумага, картон	4
Ткань, кожа, пенька	5
Доски, кость	6
Брёвна, стекло	7
Листовой металл, камень	8
Металлический брус	9

Многосоставные предметы (огнестрельное оружие, здания) могут считаться по

наименее прочному компоненту: железный топор бесполезен без деревянной рукояти. Для уничтожения очень больших целей (поездов, скал) может потребоваться пять или десять успехов. Предметы разваливаются на части спустя ход после применения Дара. Духи распада не могут полностью разложить вампира, но за каждый успех (сложность 8) он получает уровень осложнённых повреждений.

- **Призыв духа-каннибала (уровень 4) [Call the Cannibal Spirit].** Оборотень проводит в ритуальной пляске под ночным небом целый час. Если призыв успешен, ему отвечает аватара Вендиго. Гару называет, кого аватара должна выследить, убить и сожрать сердце. Для этого у него при себе должно быть нечто принадлежавшее жертве — вещь, прядь волос и т. п.

Правила. Игрок тратит по пункту Гнозиса и Ярости и бросает Обаяние + Оккультизм (сложность 8). Если бросок провален или аватара Вендиго не смогла выполнить цели, она возвращается, чтобы убить вызвавшего её оборотня. Характеристики духа Вендиго приведены в приложении (стр. 402).

- **На крыльях торнадо (уровень 5) [Tornado Rider].** Вендиго вызывает торнадо, а затем может перемещаться в нём, стоя в безопасности на крыльях Гром-Птицы, и наблюдать как ураган сметает постройки людей. Дар пришёл от самой Гром-Птицы, которая нередко силой счищает со своей земли вонь металла.

Правила. Игрок тратит два пункта Гнозиса и бросает Силу воли (сложность 6). Ураган начинает собираться спустя ход и через два хода обрушивается на землю со всей мощью. Как только торнадо сформировалось, Вендиго может запрыгнуть внутрь и лететь вместе с ним без вреда для себя. На протяжении трёх плюс успехи ходов ураган сметает всё на своём пути (объём разрушений остаётся на откуп рассказчику). Игрок может предложить путь, по которому пройдёт торнадо, но не может влиять на него в дальнейшем. Ураган поднимает в воздух оказавшихся поблизости, нанося им пять (и более) уровней обычных повреждений, а затем выкидывает в случайном направлении (вероятно, это причинит ещё больше вреда). К счастью, повреждения можно поглощать.

- **Студёная ночь (уровень 5) [The Freezing Night].** Вендиго — тотем заснеженного севера. Зимой и по ночам он крадётся по равнинам, покрывая льдом землю и её обитателей. Дар наделяет гару силой Вендиго, благодаря которой можно наслать на землю смертельный буран. Ему учат аватары самого Вендиго.

Правила. Игрок тратит два пункта Гнозиса и бросает Силу воли (сложность 6). За каждый успех застигнутые бураном получают по два уровня обычных повреждений. Их можно поглощать, но даже самым стойким персонажам станет зябко. Тёплая зимняя одежда или волшебная защита (например, Дар «Песнь сезонов») снижает урон вдвое. Буран начинается спустя несколько ходов после применения Дара (время зависит от климата); сначала появляется прохладный ветерок, который перерастает в ледяную бурю, чтобы утихнуть к концу сцены (или через час). Эпицентр студё-

ной ночи занимает приблизительно полмили — там мелкие животные, растения и незащищённые люди по решению рассказчика могут замёрзнуть насмерть. Как это и следует из названия, студёную ночь можно вызвать только ночью.

Дети Геи

Дети считают, что сама Богиня поручила им нести мир и показать гару, что ненависть и война идут на пользу Вирму. Они верят, что всё живущее соединяется в Гее. Их Дары приносят исцеление и покой, а также призывают на помощь природу.

- **Прикосновение матери (уровень 1) [Mother's Touch].** Аналогично Дару теургов уровня 1.

- **Устойчивость к боли (уровень 1) [Resist Pain].** Аналогично Дару филодоксов уровня 1.

- **Доспехи селены (уровень 2) [Luna's Armor].** Оборотень взывает к священным силам луны, и они даруют ему защиту от вражеских ударов. Дару учат селены.

  Правила. Оборотень проводит один ход в сосредоточении; игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Выносливость + Выживание (сложность 6). Каждый успех прибавляет одну кость к набору Выносливости для поглощения урона (включая урон от серебра). Доспехи действуют на протяжении сцены.

- **Покой (уровень 2) [Calm].** Оборотень выводит Ярость из тела. Дару учат духи единорога.

  Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Эмпатию (по сложности Силы воли цели). Каждый успех отнимает у цели один пункт Ярости, который, впрочем, можно восстановить обычным образом.

- **Друг духов (уровень 3) [Spirit Friend].** Оборотень научился излучать чувство спокойствия и благожелательности, которое легко воспринимается духами. Только сумасшедшие или извращённые духи не будут относиться к такому гару со всем уважением. Дару учат духи единорога.

  Правила. Игрок бросает Обаяние + Экспрессию (сложность 7); каждый успех добавляет единицу к набору костей для взаимодействия с любыми духами в пределах видимости (кроме духов Вирма). Дар действует на протяжении сцены.

- **Ослепительный блеск (уровень 3) [Dazzle].** Оборотень переполняет чувства цели видениями истинного великолепия Геи. Дару учат духи единорога.

  Правила. Игрок бросает Обаяние + Эмпатию (по сложности Силы воли цели). Если цель не атаковать, она простоит в безмолвном восхищении до конца сцены. Можно сделать лишь одну попытку применения Ослепительного блеска на каждую цель в отдельной сцене.

• **Повелитель животных (уровень 4) [Lord of the Wilds].** Аналогично Дару люпусов уровня 4.

• **Успокоение (уровень 4) [Serenity].** Дитя Геи может убаюкать гнев, переполняющий сердца людей, и даже вывести перевёртышей, вампиров и им подобных из приступа безумия. Дару учат духи единорога.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Экспрессию (по сложности Силы воли цели). Цель не может использовать Ярость один ход за успех. Более того, пока действует Дар, цель не может впасть в безумие.

• **Бальзам Геи (уровень 5) [Gaia's Balm].** Оборотень может прекратить страдания духа, сошедшего с ума в Штормовой Умбре. Дар может вернуть духу ясный рассудок или уничтожить его. Бальзам действует только на сведённых с ума духов, но не на духов Вирма.

Правила. Гару тратит по пункту Гнозиса и Силы воли и бросает Обаяние + Загадки (сложность 8). Каждый успех снимает с духа десять пунктов Энергии: когда Энергия опускается до нуля, Дитя может либо исцелить его (восстановить Энергию до максимума и избавить от сумасшествия), либо, если это невозможно (решает рассказчик), уничтожить его.

• **Сияние солнца (уровень 5) [Halo of the Sun].** Произнеся древнее, посвящённое солнцу слово, Дитя немедленно окутывается ореолом ослепительного света. Боящиеся

солнца твари Вирма могут пуститься наутёк. Дару учат духи, преданные Гелиосу, целестине солнца.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса; Сияние появляется на одну сцену. Урон от рукопашных атак оборотня увеличивается на две кости; либо же оборотень наносит осложнённый урон в Хомиде и Глабро. По причине ослепительного сияния, противники гару получают плюс три к сложности попадания, а все вампиры в радиусе двадцати ярдов получают урон как от настоящего солнечного света.

Железные всадники

Как ни странно, Железные всадники благосклонны к Вивер и её творениям и принимают современную технику с распростёртыми объятьями. Дары передают им власть над паром и железом, механизмами и духами Вивер.

- **Подчинение простого механизма (уровень 1) [Control Simple Machine].** Всадник способен видеть и говорить с духами, заключёнными в простых механизмах, а также руководить ими по своему усмотрению. Он может передвинуть засов, распахнуть дверь, провернуть рычаг и так далее. Дару учат духи техники.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Манипулирование + Ремёсла (сложность 7). Власть оборотня над механизмом сохраняется до конца сцены.

- **Чутьё на Вивер (уровень 1) [Sense Weaver].** С помощью Дара оборотень может чувствовать присутствие и влияние Вивер. Это чувство не имеет естественного источника, но чаще всего проявляется в виде сильного запаха машинного масла или клейкого, как от паутины, ощущения на коже.

Правила. Игрок бросает Восприятие + Ремёсла. Сложность зависит от близости и силы чуждого влияния. Легче почувствовать скрытый ствол шахты в десяти футах (сложность 6), чем винтовку в ста ярдах (сложность 9). Большее число успехов может полнее раскрыть суть воздействия Вивер.

- **Железная шкура (уровень 2) [Iron Coat].** Оборотень на время превращает свой мех в сталь, чтобы он давал лучшую защиту. Дару учат духи железа или земляные элементали.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Выносливость + Науку (сложность 7). Набор костей на поглощение оборотня увеличивается на единицу, плюс ещё на единицу за каждый успех; Железная шкура действует до конца сцены, либо пока гару не решит вернуться к обычному состоянию. Дар почти бесполезен в Хомиде, и безволосые метисы не могут его выучить. Пока действует Дар, Всадник получает +1 к сложности бросков Ловкости.

- **Перестук колёс (уровень 2) [Pulse of the Railroad].** Гару изучил манеры виверлингов и способен общаться с ними. Приложив ухо к рельсам, он может услышать всё, что происходит на железнодорожном пути, как будто он присутствует там. Дару

учат духи железа.

Правила. Бросив Восприятие + Науку, оборотень может прислушаться к духам железа, обитающим в рельсах. Сложность зависит от удалённости события. Она начинается с 4 для дальности в двадцать миль и растёт на единицу за каждые десять миль сверх этого расстояния (сложность 6 для сорока миль и т. д.). От числа успехов зависят подробности, которые оборотень может выудить из нескончаемой трескотни духов.

- **Лепка предметов (уровень 3) [Reshape Object].** Аналогично Дару хомидов уровня 3.

- **Отталкивание металла (уровень 3) [Repel Metal].** Железные всадники первыми узнали о магнетизме и сумели поставить его себе на службу. Оборотень жестом может оттолкнуть от себя ферромагнитные металлы, отправив их в полёт.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Силу + Науку по сложности 7. Все ферромагнетики в радиусе тридцати футов от гару немедленно отлетают на двадцать футов. Против свинцовых пуль и клейвов это не слишком-то поможет, зато отбросит револьверы и ножи. Гару отталкивает предметы весом до пяти фунтов за каждый успех: то есть, три успеха отправят летать ферромагнетики весом до пятнадцати фунтов. Если предмет находится в чужих руках (например, револьвер), его владелец может сопротивляться Железному всаднику броском Силы.

- **Дар стального коня (уровень 4) [Gift of the Iron Horse].** Стоя между рельсами железнодорожного пути, Всадник может обратиться к силе локомотива.

Правила. Дар действует автоматически и не требует активации. Касаясь железнодорожного пути, гару без устали несётся с удвоенной скоростью и получает дополнительную точку ко всем Физическим Атрибутам. Сойдя с путей, он лишается этих преимуществ.

- **Доппельгангер (уровень 4) [Double Walker].** Всадник способен точь-в-точь воспроизвести внешность отдельного человека, волка и даже оборотня. Этому учат духи иллюзии.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Исполнение (сложность 8); Доппельгангер действует на протяжении дня за каждый успех.

- **Беспечное стадо (уровень 5) [Calm the Flock].** Всадник может обитать среди людей, не боясь случайно спровоцировать Делирий. С помощью Дара он может вести «нормальную» жизнь и даже завести семью, впрочем, настолько продолжительности Дара недостанет. Дару учат духи предков-хомидов.

Правила. Игрок бросает Манипулирование + Хитрость (сложность 7). Число успехов определяет продолжительность действия Дара в часах.

- **Обуздание шторма (уровень 5) [Quell the Storm].** Любимчики Вивер, Железные всадники могут привнести порядок даже в Штормовую Умбру. С помощью этого Дара старейшина Всадников может успокоить или полностью развеять умбральные шторма, противопоставив энергиям Вильда силу Вивер. Естественно, что не все племена, в частности Чёрные фурии и Красные когти, одобряют подобное расширение сферы влияния духа Порядка.

Правила. Игрок тратит два пункта Гнозиса и бросает Гнозис по сложности 8. Результативность Дара зависит от числа успехов: один успех может придержать порывистый умбральный ветер или разогнать ветерок, а пять успехов за считанные секунды сведут на нет нешуточный умбральный шторм. Если Обуздание шторма использовать против духа Вильда, сложность броска будет равняться его Гнозису, и вильдлинг потеряет четыре пункта Энергии за каждый успех. Оборотень не может использовать Дар на один и тот же шторм или духа несколько раз.

Звездочёты

Звездочёты принесли неслыханную мудрость на Дикий Запад, где людьми движут жажда наживы, злоба и самолюбие, а не рассудок и поиск истины. Дары помогают Звездочётам не только раскрывать перед оборотнями и людьми глубины мироздания, но и нести свою весть на кончике когтя.

- **Нити Вивер (уровень 1) [Threads of the Weaver].** С помощью Дара Звездочёты чувствуют нити, которые Вивер вплетает в реальность. Оборотень знает о деятельности Вивер, которую она ведёт поблизости, а также чувствует, куда направляются её духи и, может быть, даже зачем. Дару учат духи паука.

Правила. Игрок бросает Восприятие + Загадки (сложность 6), а персонаж всматривается в окрестности. Он получает краткое видение Пенумбры, в котором можно разглядеть только растянутую Вивер и её слугами паутину. Тогда персонаж понимает, действовала ли здесь Вивер, действует ли сейчас и, в некоторых случаях, будет ли действовать в ближайшем будущем. По броску Сообразительности + Загадок (сложность 8) Звездочёт чувствует, как Вивер повлияла на местность, и получает намёк, к чему это может привести.

С помощью Нитей Вивер Звездочёты узнали, в каких местах Запад пронзят железные дороги, телеграфные линии и прочие атрибуты цивилизации. Силами Дара можно узнать, где Штормоглот затронул Пенумбру и физический мир, а также пройти за ним или его созданиями по следу.

- **Равновесие (уровень 1) [Balance].** Гару без запинки пройдёт по любой узкой или шаткой поверхности. Звездочёт не свалится ни с рельс, ни с горного перевала, ни с каната или телеграфных проводов, даже если они мокрые и скользкие. Дару учат духи ветра, знакомые только Звездочётам.

Правила. Чтобы миновать узкий проход, не нужно тратить пункты и делать броски. Сложность карабканья снижается на три. Равновесие действует до конца

сцены.

- **Единство цели (уровень 2) [Singleness of Purpose].** Путём медитации гару очищает свой разум от любых помех и страстей, которые мешают сосредоточиться на определённой задаче. Дару учат духи предков Звездочётов.

Правила. Гару проводит в сосредоточении несколько минут, а игрок бросает Сообразительность + Загадки (сложность 8). Каждый успех превращает пункт Ярости в пункт Силы воли.

- **Лёгкая поступь (уровень 2) [Measured Step].** Гару аккуратно распределяет вес тела и не оставляет следов при ходьбе. Также оборотень может передвигаться с нормальной скоростью по зыбучим пескам, воде, грязи, снегу и льду, не падая и не поскальзываясь при этом. Дару учат духи мелких зверей (мышей, зайцев, воробьёв), которыми часто пренебрегают другие гару, но которые в чести у Звездочётов.

Правила. Гару проводит весь ход в сосредоточении, а игрок бросает Ловкость + Атлетику (сложность 6). Если препятствие не было преодолено за пару ходов, могут понадобиться дополнительные броски.

- **Власть над смертной оболочкой (уровень 3) [Mastery of the Mortal Coil].** Гару выходит за пределы возможностей своего тела и получает полный контроль над его функциями. Звездочёты родом из Азии или Африки, которые работают или живут среди шахтёров, иногда проверяют шахты на загазованность с помощью этого Дара. Он же помогает вытерпеть этнические гонения, не говоря уже о выживании в неблагоприятных условиях. Дару учат духи медведя.

Правила. Гару проводит в сосредоточении несколько минут, а игрок тратит два пункта Силы воли. Оборотень игнорирует боль и получает контроль над функциями своего организма равное значению Силы воли число ходов. Пока действует Дар, персонаж может приостановить дыхание, и газы не смогут его отравить. Он может замедлить метаболизм, чтобы яды не оказывали на него воздействия. Оборотень не получает штрафов от ран, но уровни здоровья теряются по-прежнему. Он может не падать в обморок и действует с повышенной эффективностью.

- **Встреча с собой (уровень 3) [Vision of True Spirit].** Гару посылает человеку видение, которое раскрывает ему своё действительное духовное состояние. У разных людей будут разные видения, но они всегда связаны с осознанием благородства или низости совершаемых поступков. Окажет ли откровение какое-либо влияние на дальнейшее поведение — тоже вопрос личности конкретного человека: некоторые вполне довольны тем добром или злом, которое у них внутри. Дару учат духи ворон.

Правила. Персонаж должен коснуться цели, а игрок — бросить Восприятие + Загадки (сложность 7) и потратить пункт Гнозиса. От количества успехов зависит степень погружения цели в своё «внутреннее Я». Одного успеха хватит, чтобы железнодорожный магнат понял, что его компания несёт людям не только «прогресс», но

и тяжёлые времена. Пять успехов затопят человека видениями зла, которое он причинил, отбирая у семей купчие на землю. Если число успехов превышает Силу воли, цель переживает катарсис и отключается на 10 минус Сила воли ходов. Вызовет ли это изменения в личности, определяется отыгрышем. Человек, который соединился с Вирмом добровольно, может не придавать последствиям своих поступков никакого значения; зато шериф, уже готовый скатиться по наклонной, может одуматься и изменить свою жизнь.

- **Невероятное чутьё (уровень 4) [Preternatural Awareness].** Оборотень напрягает все свои чувства и может предугадывать удары противника до того, как они будут нанесены. Дару учат духи ветров.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Восприятие + Уклонение (сложность 7). Набор костей на попадание по гару уменьшается на число выпавших успехов. Это касается даже тех ударов, увидеть которые гару не может. Чутьё действует до конца сцены.

- **Подсчёт ку (уровень 4) [Counting Coup].** Коснувшись противника в бою, Звездочёт может сломить его волю и заставить бежать или сдаться. Дар был получен от чистокровных, которым не хватает времени и терпения для ненасильственных методов. Ему учат духи предков чистокровных.

Правила. Персонаж дотрагивается до противника в бою. Игрок как обычно бросает Ловкость + Драку (или Фехтование) и тратит пункт Гнозиса. «Атака» не наносит урона, но если число полученных успехов превышает текущую Силу воли врага, тот теряет присутствие духа. Если не делать попыток добить его, противник покинет поле боя или сдастся на милость Звездочёта. До конца сцены цель не может тратить Силу воли, чтобы сопротивляться применившему Дар. Подсчёт ку даже может вывести другого гару из безумия или не дать ему закончить действия, полученные за пункты Ярости. Понятно, что Дар не действует на врагов, у которых нет разума.

Звездочёт может подсчитывать ку столько ходов, сколько у него значение Силы воли. Если за это время гару промахивается, Дар теряет свою силу, и его нужно будет вызывать заново (с тратой дополнительного пункта Гнозиса). За одно применение Дара можно воздействовать только на одного противника.

- **Битва с тенью (уровень 5) [Rage at Shadows].** Гару настолько стремителен, что возникает посреди врагов то тут, то там. Пытаясь попасть по нему, враги бьют друг друга или сами себя. Дару учат духи ветров.

Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Сообразительность + Уклонение (по сложности Сообразительность + 3 противника или противников (берётся наивысшее значение)). За каждый успех Звездочёт может избежать одной атаки и перенаправить её на другого. Например, у гару Сообразительность 4 и Уклонение 4, а у шести противников максимальное значение Сообразительности равно 2. Тогда игрок бросает восемь костей по сложности 5. За каждый полученный успех одна из

атак противников приходится на другого врага. Остальные атаки всё ещё нацелены на оборотня, но он может уклонятся от них обычным образом.

- **Мудрость с небес (уровень 5) [Wisdom from the Heavens].** Проведя час за созерцанием открытого неба, Звездочёт задаёт вопрос и получает на него ответ. Дару учат химерлинги.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Интеллект + Загадки (сложность 7). В случае успеха игрок может задать рассказчику любой вопрос. Чем больше успехов, тем яснее ответ. Это большая редкость — получить развёрнутый ответ без двусмысленностей.

Костегрызы

На Костегрызов часто взирают свысока, но это не делает их связь с миром духов слабее, чем у других племён: на деле они зачастую выходят сухими из воды там, где другим гару пришлось бы совсем не сладко. Их Дары помогают найти пропитание, когда другие умерли бы с голоду, и пережить самые невероятные ситуации.

- **Зловоние (уровень 1) [Odious Aroma].** Дикие животные испокон веков используют мускусный запах для защиты. Благодаря Дару, оборотень многократно усиливает естественный аромат тела и распространяет вокруг удушающую вонь. Дару учат духи клопа или скунса.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса. На протяжении сцены все существа в пределах двадцати футов от гару (если у них, конечно, есть органы обоняния) вычитают из набора костей единицу, так как они задыхаются и едва сдерживают рвотные позывы. Однако сам оборотень отнимает две кости ото всех Социальных бросков и может попасть под бойкот, пока действует Зловоние.

- **Каша из топора (уровень 1) [Stone Soup].** Костегрыз, у которого есть только этот Дар, пара капель воды и котелок, может приготовить еду даже из веток и камней. Закинув в котелок всё, что окажется под рукой, и смочив ингредиенты водой, гару получает вполне съедобную (пусть и не очень аппетитную) баланду. Дару учат духи енота или крысы.

Правила. Гару бросает Сообразительность + Выживание. Сложность зависит от используемых ингредиентов: 6 для веток и валежника, 7 для мелкой гальки и вплоть до 10 для цианистого калия и других ядов.

- **Загнанная крыса (уровень 2) [Cornered Rat].** Когда оборотня загоняют в угол и ему некуда бежать, остаётся лишь два пути: сдаться или сражаться до последнего. Дар помогает гару собрать Ярость и нанести противникам неожиданный удар.

Правила. Игрок тратит пункт Ярости и бросает Силу + Запугивание (сложность 8). Каждый успех добавляет ещё одну кость к набору Драки. Применив Дар,

оборотень автоматически входит в безумие берсерка. Загнанная крыса действует, пока не кончится драка или безумие.

- **Исчезновение из виду (уровень 2) [Hide in Plain Sight].** Аналогично Дару рагабашей уровня 2.

- **Дар термита (уровень 3) [Gift of the Termite].** Костегрыз может вызвать гниение, которое за считанные секунды разлагает даже крепчайшую древесину. Дару учат духи термита.

Правила. Игрок бросает Интеллект + Ремёсла (сложность 7) и тратит пункт Гнозиса. Объём сгнившей древесины зависит от числа успехов. Одного успеха хватит на коновязь или балку, три обрушат часть пола, а пять превратят в труху железнодорожный мост.

- **Лепка предметов (уровень 3) [Reshape Object].** Аналогично Дару хомидов уровня 3.

- **Когти из стекла (уровень 4) [Glass Talons].** Применив этот Дар, Костегрыз превращает свои когти в стекло. Погружаясь в плоть врага, они рвут мышцы и кости и раскалываются внутри. На следующий ход гару не сможет вновь воспользоваться Даром или атаковать когтями, так как они должны регенерировать. Дару учат духи боли.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса. Если гару наносит урон когтями, они раскалываются, оставляя в ране крупные осколки. Пока осколки внутри, цель получает дополнительный уровень осложнённого урона каждый ход. Рану можно очистить от стекла, проведя целый ход без резких движений или борьбы.

- **Поиск норы (уровень 4) [Run for Ground].** Осматривая местность, Костегрыз тут же подмечает все закутки и укромные места… просто на всякий случай. Воспользовавшись Даром, гару может нырнуть в одно укрытие (щель за конюшней, пустую бочку), а появиться из другого на некотором расстоянии. Дару учат духи суслика.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Скрытность (сложность 6). Каждый набранный успех увеличивает расстояние, на котором он может вынырнуть из укрытия, на двадцать ярдов: один успех — гару появляется в двадцати ярдах, два — в сорока ярдах и так далее. Нельзя появиться на виду, необходимо подобрать подходящую нычку.

- **Ненасытная утроба (уровень 5) [Gluttony].** Костегрыз может распахнуть свою пасть далеко за пределы физически возможного, чтобы проглотить кого-нибудь или что-нибудь целиком. Оборотень с этим Даром может проглотить целого бизона или даже стаю Танцоров Чёрной Спирали, а затем отрыгнуть их назад.

Правила. Игрок бросает Выносливость + Инстинкты (сложность 8). Цель может сопротивляться Ловкостью + Уклонением. В случае слишком больших предметов необходим дополнительный успех либо за каждый уровень здоровья цели свыше стандартных семи, либо за каждые три фута разницы между целью и оборотнем (очевидно, что в Криносе Дар использовать легче). Проглоченное отправляется в Умбру, в субмир, который служит мистическим отражением ненасытной утробы оборотня. Проглоченные предметы могут храниться в утробе равное Выносливости количество часов; когда это время истечёт, гару автоматически отрыгивает их в реальный мир. Содержимое утробы появляется рядом с гару невредимым.

- **Последний герой (уровень 5) [Survivor].** Иногда жизнь на фронтире в глуши способна подкосить даже самых крепких гару, но всё-таки они умеют приспосабливаться как никто. Этот Дар даёт временную невосприимчивость к различным климатическим условиям, таким как давление или перепады температуры. Вдобавок гару приобретает иммунитет к болезням и ядам, а также к порче, которая передаётся через тварей Вирма. Дару учат духи медведя.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Выносливость + Выживание (сложность 7): Дар действует сутки за каждый успех. Оборотню больше не требуется пища, питьё и отдых, и он получает три дополнительные точки Выносливости даже если значение Атрибута превысит 10. Также гару игнорирует штрафы от ран. Помимо всего прочего, когда Костегрыз близок к поражению или смерти, он автоматически восстанавливает пункт Силы воли.

Красные когти

Состоящие из одних только люпусов Красные когти обладают крепчайшей связью с дикой природой. У Когтей найдётся парочка Даров, чтобы отомстить людям за расхищение её богатств.

- **Взгляд охотника (уровень 1) [Eye of the Hunter].** Нет более близких волкам гару, чем Красные когти. С этим Даром оборотень может охотиться, как охотятся дикие волки. Гару навскидку определяет, кто в группе самый сильный, а кто — самый слабый. Дару учат духи волка или гафлинги охоты.

Правила. Игрок бросает Восприятие + Инстинкты (сложность 7). В случае успеха Красный коготь узнаёт сильнейшего и слабейшего представителя группы, за которой наблюдает. Если гару решит напасть на них, то получит дополнительную кость на попадание по слабейшему противнику.

- **Звериная речь (уровень 1) [Beast Speech].** Аналогично Дару гальярдов уровня 1.

- **Первобытный вой (уровень 2) [Primal Howl].** Красный коготь вселяет во врагов первобытный ужас. Его вой звучит так, будто несколько волков или гару воют

в унисон, что заставляет замяться даже тварей Вирма.

Правила. Гару бросает Выносливость + Экспрессию (сложность 7). Если бросок успешен, чтобы приблизиться к оборотню требуется побороть инстинктивный страх броском Силы воли (сложность 6). Все последующие успехи, набранные гару после первого, вплетают в вой звуки ещё одного волка и увеличивают сложность броска Силы воли на единицу (максимум 10).

- **Разум зверя (уровень 2) [Beastmind].** Гару кратковременно низводит мыслительные способности цели до уровня животного. Жертва не обязательно теряет в интеллекте, но человеческое мышление (логика, математика, язык и т. д.) ей не доступно. Дару учат аватары Грифона.

Правила. Гару бросает Манипулирование + Эмпатию по сложности Силы воли цели. За каждый успех разум пропадает на один ход.

- **Глухомань (уровень 3) [Trackless Waste].** С помощью Дара оборотень запутывает тех, кто заходит на его территорию (место, где он уже некоторое время охотится и отдыхает). Путники совершенно сбиваются со следа и теряют направление. Компас и карты запутывают ещё сильнее, и даже оборотням приходится несладко. Дару учат любые духи дикой природы.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Интеллект + Инстинкты (сложность 6; 7 против люпусов). За каждый успех под действие Дара может попасть область радиусом в две мили. Оборотни могут избежать Глухомани броском Интеллекта + Инстинктов, если наберут столько же успехов, что и Красный коготь, или больше. У людей и тварей Вирма такой возможности нет. Дар действует четыре часа.

- **Пыльный вихрь (уровень 3) [Dust Squall].** Этот новый Дар, разработанный Красными когтями американских пустынь, пока не получил широкого распространения за пределами их среды. Оборотень насылает на противника песчаный вихрь, который слепит и пугает его. Порыв ветра может отвлечь или задержать, но его силы недостаточно, чтобы сбить с ног. Дару учат духи великой пустыни.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Инстинкты по сложности 6. Каждый успех значит, что вихрь «напал» на противника на один ход. Попавшие в пыльный вихрь враги увеличивают сложность любых бросков на два и фактически лишаются возможности видеть и говорить.

- **Зыбучие пески (уровень 4) [Quicksand].** Красный коготь превращает поверхность земли в зыбкую массу, в которой вязнут и тонут враги. Замешкавшийся противник рискует задохнуться. Дару учат земляные элементали.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Инстинкты по сложности 7. Каждый успех превращает поверхность площадью десять футов в опасное месиво. Все, кроме оборотня, снижают вдвое скорость передвижения, слабые начинают тонуть. Увязнувшие не могут совершать действия, для которых нужна

скорость или равновесие, и могут в конце концов захлебнуться.

- **Песчаная буря (уровень 4) [Sandstorm].** Врагов гару накрывает слепящей волной песка. Лучше всего Дар срабатывает в пустыне, но его можно применять везде, где есть пыль, ветки, дождь со снегом и тому подобное. Дару учат духи пустыни или элементали.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Выживание (в пустыне сложность 7, в остальных местах — 9). Количество успехов соответствует времени в минутах, в течение которого цели могут только отчаянно укрываться от жалящего песка. Провал означает, что Красный коготь сам попал в бурю.

- **Месть Геи (уровень 5) [Gaia's Vengeance].** Гару взывает к самой Гее, и земля обрушивается в праведном гневе на его врагов. Деревья, камни и другие природные объекты дубасят врагов и преграждают им путь прямо на глазах Красного когтя. Считается, что этому Дару учат только аватары самой Геи.

Правила. Игрок тратит по пункту Гнозиса и Ярости и бросает Обаяние + Загадки по сложности местного Барьера. Красный коготь умоляет Гею очистить землю, и она отзывается с помощью любого оружия, какое найдётся поблизости. Конкретные игровые последствия определяет рассказчик.

- **Жизнь в волчьей шкуре (уровень 5) [Share the Wolf's Skin].** Красный коготь превращает другое существо в настоящего волка. Гару окажется запертым в Люпусе до конца сцены. Человек или животное станет обыкновенным волком навсегда. Дару учат духи волка.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Гнозис по сложности Силы воли цели. Достаточно одного успеха.

Потомки Фенриса

Потомки ревностно отстаивают свою собственность и считают себя величайшими воинами Геи. Дары либо помогают им в битве, либо помогают ухаживать за их обожаемыми гомстедами.

- **Острые когти (уровень 1) [Razor Claws].** Аналогично Дару арунов уровня 1.

- **Убежище (уровень 1) [Safe Haven].** Применив этот Дар, гару узнает, если в его владения зайдёт источник скверны Вирма. Дару учат духи совы.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса, чтобы установить эту систему раннего обнаружения, и ещё один ежедневно, чтобы поддерживать её. Чтобы засечь вирмлинга, требуется бросок Сообразительности + Восприятия (сложность 7). Чем больше успехов, тем точнее определяется угроза: один успех покажет, что угроза идёт с востока, пять определят её точное местоположение.

- **Задержка позорного бегства (уровень 2) [Halt the Coward's Flight].** Гару

может замедлить бегущих врагов, чтобы они не ушли от его праведного гнева. Дару учат духи из выводка Фенриса.

Правила. Гару проводит ход в сосредоточении, а игрок бросает Обаяние + Запугивание по сложности Силы воли цели. В случае успеха оборотень вдвое замедляет беглеца до конца сцены.

- **Рёв убийцы (уровень 2) [Cry of the Killer].** Оборотень испускает устрашающий рёв, услышав который, враги столбенеют от ужаса и не смеют перечить. При звуках рёва гару нередко становятся покладистыми, люди же испытывают прилив родовой памяти об Импергии и обычно поддаются инстинктивному ужасу. Дару учат духи волка.

Правила. На людей и животных Дар действует автоматически. Если человек слышал Рёв убийцы, а затем увидел издавшего его гару, его реакция по таблице Делирия будет соответствовать Силе воли 2. В случае со сверхъестественными противниками оборотень бросает Обаяние + Запугивание (по сложности Сообразительности цели + 3). Каждый успех отнимает единицу от набора костей на следующем ходу: врага одолевает ужас. Чтобы задействовать этот Дар, нужно потратить целый ход.

- **Мощь Тора (уровень 3) [Might of Thor].** Оборотень приобретает невероятную силу и буквально сокрушает своих врагов. Дару учат духи волка.

Правила. Игрок тратит по пункту Гнозиса и Ярости, а затем бросает Силу воли (сложность 8). Сила персонажа удваивается на ход за каждый успех. По окончанию действия Дара персонаж падает без сил (Физические Атрибуты 1, Сила воли уполовинивается), пока не отдохнёт по меньшей мере час.

- **Ярость Фенриса (уровень 3) [Rage of Fenris].** Оборотень обращается к Фенрису, чтобы поразить врагов полученной от бога волков Силой и Яростью. Дару учат аватары Фенриса.

Правила. Дар можно применить, только если Потомок противостоит превосходящим силам противника. Игрок тратит два пункта Гнозиса и один Силы воли. Затем он бросает Ярость (сложность 5). Сила Потомка увеличивается на три, а Ярость на пять пока не кончится сцена. Персонаж может впасть в безумие, но Вирм не может его оседлать, так как герой наполнен энергиями Фенриса. Ярость Фенриса не подействует, если враги оборотня не превосходят его по силе как минимум вдвое.

- **Героическая оборона (уровень 4) [Hero's Stand].** Гару встаёт на клочок земли и пропускает сквозь себя энергию самой Геи, фактически становясь единым целым с землёй. Он не может сойти с избранного места, и никакая сила на Земле не способна сдвинуть его, но в обмен за это оборотень получает ошеломительные преимущества. Только победив всех врагов, гару сможет покинуть это место. Дару учат земляные элементали.

Правила. Игрок бросает Силу воли по сложности 8. Каждый успех увеличивает

любые наборы костей на единицу, оборотня нельзя застигнуть врасплох и все нападения на него считаются фронтальными.

- **Мстительный рык (уровень 4) [Roar of Vengeance].** Яростный вой оборотня раскалывает кости и сминает плоть. Дару учат духи волка.

Правила. Игрок тратит по пункту Гнозиса и Силы воли. Также он бросает Ярость по сложности 6. Каждый успех наносит отдельному врагу два уровня осложнённого урона. Рык можно использовать только против прислужников Вирма, иначе оборотень сам получит уготованный врагу урон, а заодно потеряет единицу постоянной Славы.

- **Достойная смерть (уровень 5) [Honorable Death].** Гару решает победить во что бы то ни стало и зовёт на помощь Фенриса. Оборотень продолжает сражаться, когда давно уже должен быть мёртвым, и падёт бездыханный только вместе с врагом (или врагами). Очевидно, что этот Дар можно применить лишь единожды. Дару учат аватары Фенриса.

Правила. Гару проводит весь ход в сосредоточении, а затем тратит весь наличный Гнозис, чтобы призвать на себя благоволение Фенриса. Теперь он не получает штрафов от ран и может погибнуть только вместе с врагом. Несмотря на всю мощь этого Дара, оборотень не может искать иного противника помимо того, с кем он уже ведёт бой. Когда битва кончена, аватар Фенриса спускается, чтобы поглотить тело павшего героя вместе со всем его имуществом. Дар используется только в том случае, если персонаж уже находится на грани смерти и не может победить иным путём. Недолжное применение Достойной смерти (т. е. сведение личных счётов вместо борьбы с прислужниками Вирма) немедленно заканчивается смертью того, кто пытался призвать Фенриса.

- **Фенрисова хватка (уровень 5) [Fenris Bite].** Зубы Потомка приобретают бритвенную остроту, а его челюсть становится неслыханно сильной, что позволяет оборотню калечить и полностью отрывать вражеские конечности. Дару учат аватары Фенриса.

Правила. Игрок тратит пункт Ярости и бросает Силу + Медицину по сложности Выносливости противника + 3. Следующий укус оборотня размалывает конечность врага и наносит один дополнительный уровень урона сверх обычного. Искалеченная конечность ни на что не годна до конца сцены, а если у цели нет способностей к регенерации, то и на большее время. Если на броске Силы + Медицины набрано пять и более успехов, конечность полностью оторвана.

Серебряные клыки

Серебряные клыки — цари оборотней. Свои притязания они подкрепляют с помощью сверхъестественных сил. Ведь Дары они применяют только по воле самой Геи!

- **Верховная власть (уровень 1) [Eminent Domain].** Войдя в помещение, оборотень заставляет присутствующих замереть. Переполненные залы погружаются в тишину, а слабохарактерные люди просто отшатываются от гару. Дару учат духи сокола.

Правила. Игрок бросает Внешность + Запугивание (сложность 7). Степень внимания, которое оказывают персонажу, зависит от числа успехов. Один-два успеха означают, что его заметили. Три и более — что он произвёл сильное впечатление. Если Сила воли наблюдателя меньше числа набранных успехов, он должен скрыться от царственного присутствия оборотня.

- **Чутьё на Вирма (уровень 1) [Sense Wyrm].** Аналогично Дару метисов уровня 1.

- **Благоговение (уровень 2) [Awe].** Своим царственным поведением Клык показывает, что имеет право властвовать над целью. Дару учат духи сокола.

Правила. Игрок бросает Внешность + Эмпатию (сложность равна Силе воли цели). Если бросок увенчался успехом, сложность любых Социальных бросков гару против цели снижается на единицу, а сложность попадания цели по оборотню в бою увеличивается на единицу. На гару более высокого Ранга Благоговение не действует.

- **Доспехи селены (уровень 2) [Luna's Armor].** Аналогично Дару Детей Геи уровня 2.

- **Враг Вирма (уровень 3) [Foe of the Wyrm].** Гару показывает, что является избранным воином Геи и орудием её отмщения. Твари Вирма в ужасе разбегаются, если не смогут побороть свой страх. Дару учат аватары самой Геи.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Запугивание (сложность 6). Все прислужники Вирма (включая вампиров с Человечностью ниже 7) в зоне видимости должны сделать бросок Силы воли (сложность 7) или в ужасе убегать до конца сцены.

- **Серебряные когти (уровень 3) [Silver Claws].** Аналогично Дару арунов уровня 3.

- **Благосклонность Геи (уровень 4) [Gaia's Favor].** Когда гару пытается сделать что-нибудь, что может окончиться неудачей без помощи Геи, он может просить её наставления. Дару учат духи сокола.

Правила. До того, как совершить некоторый бросок, игрок может потратить пункт Гнозиса. Выпавшие единички не учитываются при подсчёте успеха или неудачи этого броска.

- **Господство (уровень 4) [Majesty].** Оборотень может навязать свою волю другим гару и даже Танцорам Чёрной Спирали. Дару учат духи сокола.

Правила. Игрок бросает Обаяние + Лидерство (сложность равна Сообразительности цели + 3). Если бросок успешен, гару может отдать цели приказание, которое она обязана исполнить, если это не явное самоубийство. Дар действует только на гару.

- **Беспомощный наглец (уровень 5) [Whelp the Insolent].** Клык не даёт цели воспользоваться особыми или сверхъестественными силами. Дар часто применяют не только для победы над врагом, но и чтобы поставить на место молодых оборотней. Дару учат духи сокола.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Гнозис (сложность равна Выносливости цели + 3). Каждый успех лишает цель всех особых свойств (осложнённого урона, когтей, Даров, вампирических дисциплин и запаса крови, магических Сфер, регенеративных способностей, особых атак и т. д.) на один ход.

- **Мощь Селены (уровень 5) [Luna's Might].** Тело Клыка становится чистым серебром, что делает его практически неуязвимым. Дару учат селены и духи предков.

Правила. Гару проводит весь ход в сосредоточении, а игрок тратит пункт Гнозиса. Мощь Селены наделяет иммунитетом к серебру. Также считается, что персонаж применил Дар арунов уровня 3 «Серебряные когти». Помимо этого он получает две дополнительные точки Выносливости и один уровень здоровья (если персонаж потеряет в бою лишь один уровень здоровья, после того, как действие Дара закончится, он окажется невредим). Мощь Селены действует до конца сцены.

Теневые владыки

Теневые владыки — мрачные ребята, у которых одни коварные планы на уме и которые испытывают почти непроизвольную тягу к доминированию и подчинению. Дары помогают им вселять страх, ставить других на место, а также искоренять слабых и негодных.

- **Ореол уверенности (уровень 1) [Aura of Confidence].** Оборотень словно окутан давящим ореолом силы и власти. Окружающие неспособны прочитать его ауру или определить слабости: Владыка держит недостатки при себе. Дару учат духи предков.

Правила. Игрок бросает Обаяние + Хитрость (сложность 7). В новых обстоятельствах бросок совершается заново.

- **Роковая ошибка (уровень 1) [Fatal Flaw].** Владыка вычленяет слабости противника и получает преимущество в бою. Дару учат вестники бурь.

Правила. Гару проводит ход в сосредоточении, а игрок бросает Восприятие + Эмпатию (сложность равна Сообразительности + Хитрости цели). Успех приносит дополнительную кость урона на бросках против цели. Последующие успехи раскрыва-

ют другие уязвимости, а пять успехов дают оборотню полное знание о недостатках врага. Это знание действительно на протяжении сцены.

- **Доспехи селены (уровень 2) [Luna's Armor].** Аналогично Дару Детей Геи уровня 2.

- **Хлопок грома (уровень 2) [Clap of Thunder].** Владыка хлопком ладоней может вызвать ударную волну, которая оглушает ничего не подозревающих врагов. Дару учат вестники бурь.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса. Друзья и враги, стоящие ближе десяти футов от Владыки, должны сделать успешный бросок Силы воли (сложность 8) или получить контузию на один ход; в случае провала контузия длится целую сцену. Чтобы применить этот Дар, гару должен быть в Хомиде, Глабро или Криносе.

- **Иссечённая тень (уровень 3) [Shadow Cutting].** Владыка бьёт по тени врага, а раны получает сам противник. Увернуться от такой атаки намного сложнее. Иногда лучше этого приёма не найти, например, на закате. Дару учат духи ночи.

Правила. Сначала оборотень должен плюнуть в тень врага и потратить пункт Гнозиса. Остаток сцены Владыка может бить по тени, а попадать по врагу. Чтобы причинить урон, потребуются фетиши, серебряное оружие или природные средства для нападения, такие как когти; обыденное оружие не подойдёт. Цель теряет две кости от набора Уклонения, если бить по тени, и не может парировать. Когда тень служит особо удобной целью, рассказчик может увеличить набор костей оборотня: например, противник скрылся от оборотня в переулке, но его тень падает прямо под ноги Владыке.

- **Ледяной укол отчаяния (уровень 3) [Icy Chill of Despair].** Теневой владыка словно прибавляет в росте, становится мрачнее и приобретает пугающие черты. От такого жуткого преображения у любого сердце уйдёт в пятки. Дару учат вестники бурь.

Правила. Гару проводит ход в сосредоточении, а игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Запугивание (сложность 7). Теперь при виде оборотня любой недоброжелатель должен набрать по крайней мере столько же успехов на броске Силы воли (сложность 8). Неудача приведёт к тому, что для нападения на гару, противодействия ему или даже словесного несогласия, придётся тратить пункт Силы воли. Теневой владыка не подчиняет себе жертву: просто она слишком напугана, чтобы протестовать. Ледяной укол отчаяния действует до конца сцены.

- **Открытые раны (уровень 4) [Open Wounds].** Чтобы следующая нанесённая им рана обильно кровоточила, Владыка накладывает на неё проклятие. Дару учат духи боли.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Силу + Медицину (сложность

равна Выносливости цели + 3). Если бросок удачен, цель истекает кровью и теряет один уровень здоровья в ход столько ходов, сколько выпало успехов. Урон не осложнённый.

- **Сила господина (уровень 4) [Strength of the Dominator].** Гару по праву сильного отбирает чужой гнев, чтобы напитать им собственный. Дару учат вестники бурь.

Правила. Игрок бросает Сообразительность + Запугивание (сложность равна Силе воли цели). Жертва теряет один пункт Ярости в ход, а Владыка получает его на протяжении стольких ходов, сколько выпало успехов. За одну сцену можно сделать только один бросок для каждой цели.

- **Разящая ложь (уровень 5) [Wounding Lies].** Теневые владыки без тени стыда выворачивают правду наизнанку в собственных целях, но не терпят, когда лгут им, особенно, более слабые. С помощью Дара оборотень заставляет говорить правду: если соврать, на теле возникают раны. Самые упрямые лжецы могут даже умереть. Дару учат духи боли.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Запугивание по сложности Силы воли цели. В случае успеха связь установлена. Теперь, любое лукавство оборачивается для обманщика уровнем осложнённых повреждений, которые нельзя поглотить. Болезненные, хотя и не смертельные, ранки открываются даже от полуправды. Гару может перебороть Разящую ложь, потратив столько Гнозиса, сколько успехов получил Владыка. Если только не сделать бросок Силы воли (сложность 8), после первой-второй раны жертва скорее всего выпалит всю правду без утайки. Процесс пойдёт быстрее, если Владыка подскажет, что молчание убьёт с тем же успехом (это ложь, но для большинства Теневых владык ложь оправданная). Дар действует сцену.

- **Стая теней (уровень 5) [Shadow Pack].** Оборотень может создать из тени собственную копию или даже несколько, чтобы она билась с ним плечом к плечу. Двойники владеют теми же силами и столь же свирепы в бою. Дару учат духи ночи или химерлинги.

Правила. Игрок тратит некоторое количество пунктов Гнозиса и бросает Гнозис (сложность 8). За каждый потраченный пункт Гнозиса Владыка призывает точную свою копию. Теневые соратники обладают точно такими же Атрибутами и Способностями, но не имеют фетишей. Они не могут использовать Гнозис и Силу воли, и у каждого только один уровень здоровья (любая атака, если её не поглотить, станет для них последней). Тени существуют до конца сцены.

Уктена

Хитроумные Уктена копаются в секретах Вирма, связывают его прислужников и держат в рукаве могущественные заговоры и множество звериных способностей.

- **Покров ночи (уровень 1) [Cloud of Night].** Гару создаёт облако непроглядной тьмы. Дару учат духи ночи.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Гнозис по некоторой сложности (в сумерках сложность равна 3; в помещении — 6; под полуденным солнцем — 9). Каждый успех увеличивает на десять футов выбранную гару область, которая скроется в облаке тьмы.

- **Чутьё на знахарство (уровень 1) [Sense Medicine].** Оборотень может почуять все виды индейской ворожбы, а также другие разновидности «волшебства»: Дары и ритуалы гару, фетиши, Чары духов, тавматургию вампиров, Сферы магии, Гламур фей и прочее колдовство. Владелец Дара может определить наличие «волшебства» и его силу. Можно выяснить только самое основное — это Гламур волшебного народца или людская магия, — но не использованную Сферу или личные магические дарования. Дару учат помощники Уктена.

Правила. Игрок бросает Восприятие + Загадки по сложности, зависящей от силы и искусности магии. Радиус действия Дара увеличивается на десять футов за каждый успех.

- **Полёт ворона (уровень 2) [Flight of the Raven].** Оборотень приобретает способность порхать по воздуху. Дару учат духи птиц.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса, а гару на протяжении часа может летать со скоростью 20 миль в час. Маневрирование требует броска Ловкости + Оккультизма; сложность комплексных действий (таких как бой) увеличивается на два.

- **Чутьё на след Землекопа (уровень 2) [Sense the Tunneler's Passage].** Гару чует находящихся поблизости тварей Вирма, хотя и не может точно сказать, что за существо источает зловоние. Взяв след, оборотень может выследить тварь по запаху. Дару учат любые духи-служители Матери-Земли.

Правила. Дар действует почти так же, как Чутьё на Вирма, но с его помощью тварь Вирма можно выследить. Когда взят след, игрок может потратить пункт Гнозиса и бросить Восприятие + Инстинкты (сложность 8). Каждый успех позволяет пройти по следу расстояние, которое существо преодолевает за десять минут. Можно делать дополнительные броски, чтобы двигаться дальше, но как только бросок завершается неудачей, след потерян. След также теряется, если тварь входит или выходит из Умбры.

- **Незримая поступь (уровень 3) [Walk Unseen].** Оборотень становится невидимым и почти не издаёт запаха и звука. Гару должен сосредоточиться на перемещении, что снижает его скорость в два раза и лишает его возможности совершать сложные, отвлекающие действия. Дару учат духи-служители Уктена.

Правила. Гару проводит в сосредоточении один ход, а игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Интеллект + Оккультизм (сложность зависит от обстоятельств). Запи-

шите число успехов, они понадобятся, когда кто-нибудь бдительный будет бросать Восприятие + Бдительность (сложность 7) для проникновения сквозь покров невидимости. Наблюдатель заметит невидимку, если наберёт больше успехов, чем выпало на броске гару.

- **Пламя Пляски Солнца (уровень 3) [Flame of the Sun Dance].** Гару может призвать духа пламени из любого огонька, даже самого маленького. Вызванный дух должен выполнить одно задание; он может поджечь горючие предметы или покинуть физическую реальность во вспышке взрыва, попутно поджарив врага.

  Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Оккультизм (сложность 8). Вспышка огня наносит три кости осложнённых повреждений. Провал на броске приводит к появлению враждебного духа, который может обратиться против самого заклинателя.

- **Четыре брата (уровень 4) [Call the Four Brothers].** Гару может позвать на помощь одного из четырёх видов элементалей — земли, воздуха, огня или воды. Дару учат элементали.

  Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Гнозис по сложности местного Барьера. Для призыва не нужен источник. Далее игрок бросает Манипулирование + Оккультизм (сложность 7), чтобы элементаль доброжелательно отнёсся к персонажу. В конце сцены призванный дух возвращается обратно.

- **Хватка ветра (уровень 4) [Fist of the Wind].** Гару перемещает вещества весом до пятисот фунтов без непосредственного контакта. Дару учат элементали земли или воздуха.

  Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Ловкость + Оккультизм (сложность 6). Хватка действует на протяжении хода за каждый успех.

- **Глаза Гром-Птицы (уровень 5) [Eyes of the Thunderbird].** Оборотень мечет молнии из глаз, словно сказочная Гром-Птица. Дару учат Гром-Птица или один из её помощников.

  Правила. Игрок бросает Манипулирование + Оккультизм (сложность 7). За каждый успех оборотень может поразить одного противника молнией, которая наносит пять костей осложнённого урона. Используя глаза Гром-Птицы, персонаж сосредотачивается на враге и перестаёт замечать окружающий мир. Все молнии должны быть использованы без остатка в той же сцене, когда применялся Дар. Можно испепелить ими врагов или просто выстрелить в небеса.

- **Ожившая фантазия (уровень 5) [Manifest the Vision].** Оборотень может создать порождение грёзы, оживив плод своего воображения. Дару учат химерлинги.

  Правила. Игрок делает серию бросков Интеллекта + Исполнения (сложность 8), чтобы создать любое живое существо, на какое хватит фантазии. Каждый успех ста-

новится точкой, которую можно прибавить к Свойствам существа. На его создание Уктена может потратить столько времени, сколько захочет, но как только он остановится, фантазия оживает и требует Гнозиса для поддержания своего существования. Фантазии хватает одного пункта в сцену, если она не слишком занята (стоит на страже или мелет муку), или одного пункта в ход, если она участвует в бою. Провал броска приводит к возникновению неуправляемого, а часто и враждебного порождения кошмаров, который существует сколько захочет даже без затрат Гнозиса.

Фианна

Фианна крепко связаны с миром духов благодаря своему древнему мистическому наследию. Их сильнейшие союзник — феи Старого Света, но Фианна Буйного Запада потеряли доступ к их мудрости и поддержке.

- **Убедительность (уровень 1) [Persuasion].** Аналогично Дару хомидов уровня 1.

- **Устойчивость к токсинам (уровень 1) [Resist Toxin].** У Фианна богатый опыт производства и употребления алкоголя из необычного сырья. Иногда это приводит к тому, что свежая партия самогона оказывается попросту опасной для жизни, но Фианна сумели приспособиться. Оборотни с этим Даром не получают вреда от ядов и болезней, включая многие токсины Вирма. Этому Дару могут научить некоторые духи жабы или растений.

  Правила. Чтобы справиться с ядом или болезнью, гару бросает Выносливость + Выживание (сложность 6); достаточно одного успеха.

- **Бойкий язык (уровень 2) [Glib Tongue].** Некоторые слышат только то, что хотели бы слышать, и этот Дар позволяет Фианна сделать *любые* свои слова именно тем, что цель хотела бы услышать. Любая тарабарщина, произнесённая оборотнем, находит самую горячую поддержку, но только цель знает, что именно ей послышалось. (Гару не имеет ни малейшего понятия о содержании якобы произнесённой речи.) Любой из многочисленных духов-обманщиков может научить этому Дару.

  Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Сообразительность + Экспрессию (по сложности Сообразительности + Бдительности жертвы). Бойкий язык действует один ход за каждый успех.

- **Вой банши (уровень 2) [Howl of the Banshee].** Как говорят Фианна, завывания банши, жуткого духа умершего, предрекает, что кто-то умрёт до рассвета. Когда гару овладевает этим Даром, он может испустить устрашающий вой, который, судя по всему, отражается от Барьера и наполняет сердца всех слышащих его невыразимым ужасом. Чтобы обучиться Вою, Фианна должен разыскать банши в месте соприкосновения Срединных земель и Нижнего мира.

  Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса; Фианна закидывает голову и испускает

вой. Любой, кто услышал Вой банши, будь то друг или враг, должен сделать бросок Силы воли (сложность 8; 6 для друзей оборотня) или бежать в ужасе на протяжении одного хода за каждый успех[26].

- **Лепка предметов (уровень 3) [Reshape Object].** Аналогично Дару хомидов уровня 3.

- **Находка старателя (уровень 3) [Prospector's Luck].** В Старом Свете Фианна умели находить тайники, в которых феи прятали свои богатства. С помощью Находки старателя гару чувствует залежи золота или серебра в окрестностях (в радиусе пары миль). Дару учат духи камня.

  Правила. Игрок тратит пункт Силы воли и бросает Восприятие + Бдительность (сложность 7). Чем больше успехов, тем больше информации получает оборотень. Для примера, один успех — и Фианна знает, что в окрестностях есть ценные минералы; два — и будет известен их вид; три — и у гару есть представление о примерном местонахождении драгоценных металлов. Набрав пять успехов, оборотень сможет подойти к ручью и выловить самородок. Дар не поможет найти золота там, где его нет. На одном месте Фианна может попытаться применить Дар только единожды.

- **Мираж (уровень 4) [Mirage].** Дар создаёт неподвижную иллюзию, действующую на все органы чувств. Дару могут научить духи миража, воды или духи-обманщики.

  Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса за каждые десять футов площади, которую покрывает иллюзия, и бросает Интеллект + Экспрессия (сложность 6). Оказавшиеся рядом либо набирают по меньшей мере столько же успехов на броске Восприятия + Бдительности (сложность 6), либо убеждаются в реальности иллюзии.

- **Око Балора (уровень 4) [Balor's Gaze].** Когда Фианна обращается к этому Дару, один из его глаз загорается зловещим алым светом, будто бы в нём горит адское пламя. Тот, кто не сможет встретиться взглядом с Оком Балора без содрогания, оказывается в объятиях всепожирающей боли. Духи боли обучают этому Дару.

  Правила. Игрок тратит по пункту Гнозиса и Ярости, а затем бросает Восприятие + Оккультизм (сложность 8). До конца сцены любой враг, попавший в поле зрения Фианна, должен набрать равное или большее число успехов на броске Силы воли (сложность 8) или скрючиться от боли. На протяжении сцены считается, что здоровье противника опустилось до отметки «Увечья» (–5 ко всем действиям), хотя он и не получает настоящих повреждений. Тот, кто уже был на уровне «Увечья», оказывается в отключке. Если соперник сумел набрать нужные успехи, Око Балора в эту сцену на него уже не подействует.

- **Выброс гнева (уровень 5) [Warp-Fury].** Фианна собирает все свои силы

[26] Из оригинала неясно, к чему должен относиться этот успех.

в отчаянную вспышку безумия, такую, какой ни один смертный не видел и остался при этом в живых. Чтобы войти в это состояние, оборотень должен отведать немного своей крови. Но едва он впадёт в безумие, его не остановит даже армия.

Правила. Игрок тратит три пункта Ярости и бросает Выносливость + Инстинкты по сложности 4. За каждый успех Фианна становится берсерком на ход. Оборотень не испытывает штрафы от ран, получает + 4 к Силе, +3 к Ловкости, +4 к Выносливости и три дополнительных уровня здоровья «Царапины» — всё это сверх изменений Атрибутов, которые вызывает смена формы. Вдобавок, каждый ход он восстанавливает по меньшей мере один пункт Ярости. По окончанию Выброса гнева Фианна получает пять уровней осложнённого непоглощаемого урона. Если оборотень переживёт это, его Ярость и Сила воли упадёт до единицы, пока он не отдохнёт в течение четырёх часов.

- **Дар спригган (уровень 5) [Gift of the Spriggan].** Гару может втрое увеличиться в размерах или же ужаться до размеров щенка. Дару учат химерлинги.

Правила. Гару тратит пункт Гнозиса и бросает Выносливость + Инстинкты (сложность 8). Дар действует в течение часа за каждый успех. Увеличенный гару получает +3 к Силе (максимум 10) и дополнительный уровень здоровья за каждое удвоение в размере. Уменьшенный оборотень сохраняет свою Силу и остальные способности, но его Люпус безобиден, как щеночек.

Чёрные фурии

В мифах женщины обладают связью с дикой природой, и это действительно так в случае с Чёрными фуриями. Их Дары отражают близость к природе и Вильду.

- **Песнь сезонов (уровень 1) [Song of the Seasons].** Природа — суровая госпожа. Призвав Матерь всем сердцем, Фурия может перенести самые жёсткие погодные условия. Каким бы палящим не было солнце и пронизывающим ветер, Фурия словно наслаждается погожим весенним деньком. Дару учат погодные духи.

Правила. Игрок тратит пункт Гнозиса; защита от погоды будет действовать один день. Пока действует Дар, оборотень невосприимчив к любым перепадам температуры, если только они не настолько велики, что могут нанести урон. Дар увеличивает сложность природных атак (снежных буранов, костров, ледяного ветра) с 6 до 7. Дар защищает только от температуры: от последствий взрыва, землетрясения или торнадо оборотень не застрахован.

- **Чутьё на Вирма (уровень 1) [Sense Wyrm].** Аналогично Дару метисов уровня 1.

- **Покорность (уровень 2) [Kneel].** Указующим перстом или когтем Фурия заставляет цель (как правило, мужчину) упасть на колени. Униженная цель может ругаться как сапожник, но если она не может похвастаться несгибаемой волей, придёт-

ся подчиниться. Дару учат духи из выводка Пегаса.

Правила. Фурия бросает Манипулирование + Запугивание против текущего значения Силы воли противника. Враг падает на колени, если только не потратит пункт Гнозиса. Другие сверхъестественные создания могут встать на ноги, потратив свою энергию (кровь, квинтэссенцию или гламур), но смертные совершенно беспомощны. Покорность длится один ход за каждый успех и не действует на духов.

- **Чутьё на добычу (уровень 2) [Sense of the Prey].** Если о добыче (будь то человек или дух) известно хоть что-нибудь, оборотень может безошибочно выследить и настигнуть её. За добычей можно идти хоть по солончаковой пустыне, хоть по прериям или Штормовой Умбре, впрочем умбральные штормы всё-таки могут сбить со следа. Дару учат духи волка или собаки.

Правила. Бросков не требуется, если цель специально не прячется, в последнем случае игрок бросает Восприятие + Загадки по сложности Сообразительности + Скрытности добычи. Если охота ведётся на духа, сложность равна его Гнозису.

- **Дьявольские когти (уровень 3) [Devil Talons].** Чёрная фурия даёт Ярости выплеснуться наружу, так что её когти покрываются ядовитыми зазубринами. Нанесённые ими раны причиняют невыносимую боль долгие часы. Дару учат духи боли.

Правила. Гару тратит пункт Ярости с каждой атакой. Когти наносят обычный урон, но штрафы за снятые атакой уровни здоровья удваиваются, пока не кончится сцена (таким образом, раненый противник получит штраф −4, а не −2). Дар действует, даже если цель находится в безумии.

- **Погибель духов (уровень 3) [Spirit Ripper].** Единство Фурий с Вильдом выражается по-разному. Оборотень может обратить это сродство вспышкой чистого хаоса, который вгрызается в духа и пускает ошмётки его Энергии по умбральным ветрам. К сожалению, эта сила ничего не может поделать с духами Вильда, зато прекрасно справляется с духами Вирма и Вивер. Дару учат духи Вильда.

Правила. Фурия бросает текущий Гнозис по сложности 6: каждый успех сокращает Энергию духа на три (т. е. дух потеряет девять пунктов Энергии, если на броске выпало три успеха). Каждая атака стоит гару одного пункта Гнозиса. Чары «Броня» не помогают против Дара. Если дух не материализовался, Погибель духов работает только в Умбре. Обитатели физического мира остаются невредимыми, но одержимые (пугала и им подобные) получают по одному уровню осложнённого урона за успех.

- **Когти-осы (уровень 4) [Wasp Talons].** Фурия может буквально выстрелить своими когтями и сразить врага на расстоянии. На следующий ход оборотень не сможет вновь воспользоваться Даром или применить атаку когтями, так как они должны регенерировать. Дару учат духи осы.

Правила. Игрок бросает Ловкость + Драку. Урон такой же, как от обычной атаки когтями, но сложность зависит от расстояния, как при использовании огнестрельного оружия. На средней дальности (до 20 ярдов) модификаторов нет; на расстоянии вдвое большем (до 40 ярдов) — а дальше когти не долетят — сложность увеличивается на единицу. С другой стороны, если до цели меньше ярда, атака считается сделанной в упор (сложность 4).

- **Целительное дыхание Матери-Геи (уровень 4) [Healing Breath of Mother Gaia].** Фурии не только воины, но и целители. С помощью врачебной силы Земли Фурии способны очистить самую въевшуюся скверну Вирма и поразить извращённых тварей. Когда используется этот Дар, по мирам смертных и духов проносится прохладный ветерок.

Правила. Фурия бросает постоянный Гнозис и тратит столько его пунктов, сколько выпало успехов. Сложность броска зависит от того, насколько данная местность заражена порчей Вирма.

Сила скверны Вирма	Сложность
Слегка осквернённое место (поле боя)	6
Осквернённое (лёжка фоморов)	7
Извращённое (ложа культистов Вирма)	8
Порченное (умбральная трущоба)	9
Безнадёжное (Якорь к Малфеасу)	10

Присутствие в зоне тварей Вирма увеличивает сложность на единицу (максимум 10).

Каждый успех снижает уровень порчи на единицу. Исцеление действует на область в сто на сто футов; удвоив траты Гнозиса, Фурия может увеличить область вдвое. Результаты применения Дара не видны сразу, но местность начинает «восстанавливаться» от влияния Вирма. Со временем Пенумбра вернётся к более «нейтральному» состоянию. Любая тварь Вирма, которая оказалась ближе двадцати футов от применившего Целительное дыхание, получает по уровню осложнённого непоглощаемого урона за успех.

- **Ведьма-перевёртыш (уровень 5) [Beast Witch].** Подобно ведьмам из сказок и легенд некоторые Фурии могут принимать звериный облик. Дар даёт воительницам возможность превратиться в любое животное от голубки до бизона. Вместе с обликом передаются все возможности животного: умение летать, скорость, жабры и т. д. Тотемы-животные передают этот Дар достойным представительницам племени и могут отозвать милость, если волчица забывает о сродстве с Вильдом.

Правила. Фурия тратит пункт Гнозиса и бросает Ловкость + Знание животных. Сложность зависит от избранного животного: если оно по размерам соответствует человеку, сложность невелика (6), но если разница в размерах или массе существенна, придётся постараться (7 и более).

- **Вильдшторм (уровень 5) [Wyldstorm].** С помощью этого Дара Фурия укрощает бушующие потоки Штормовой Умбры и насылает на мир смертных разрушительную бурю. Это довольно опасно: для начала, Фурия должна сделать шаг в сторону и выйти навстречу умбральным ветрам. Затем она должна песней сформировать вихрь и пронести его через Барьер. Получившийся шторм длится в лучшем случае пару секунд, зато сметает всё на своём пути.

Правила. Чтобы воспользоваться Даром, гару должен сделать «шаг в сторону». Оказавшись на «той стороне», Фурия бросает Манипулирование + Загадки по сложности местного Барьера. Затем она тратит по пункту Ярости и Силы воли. Успех вызывает шторм по выбору рассказчика (не игрока). Само собой, продолжительность и мощь шторма зависят от числа успехов; конкретное воплощение шторма может быть абсолютно хаотичным и не подходящим окружению, подобно энергиям Вильда (ледяной буран посреди пустыни, гром и молнии ясным днём и тому подобное).

Обряды

Только благодаря силе духа мы смогли выжить на новой земле. Наши обряды, которые мы узнали из первых уроков Геи, сильны и проникновенны. Здешние духи всё ещё помнят Её голос, хотя и были разлучены с нами долгие годы.

(Аттикус Клинкло, филодокс Серебряных клыков)

В отличие от Даров, которые отражают силу, душевную чистоту и связь с Геей отдельного оборотня, обряды дают ощутить единство с землёй и друг с другом сразу множеству гару. Чудодейственная сила обрядов не столь очевидна, как у Даров, и обычно не проявляется сразу. Это не значит, что они уступают по силе Дарам, просто у них более сложная структура, не столь прямое действие и, как правило, бóльшая продолжительность.

Обряды соединяют гару с Геей, друг с другом, с духами и с предками непрерывной чередой, которая тянется от времён, уже стёршихся из памяти. Хотя оборотни и воплощают перемены, они склонны к консерватизму. Впрочем, обряд больше, чем традиция. Эти церемонии — стержень духовной жизни оборотней, обновление их естества. Обычно их проводят теурги или гальярды (в зависимости от вида обряда и его цели), но хранителем обряда может стать любой гару. Каждый этап жизни оборотня отмечен каким-нибудь обрядом, от обряда посвящения до погребального обряда.

Обряд подчёркивает как сходство между оборотнями, так и их различия. Во всех племенах знают и проводят обряд посвящения, но детали церемонии у разных племён разительно отличаются друг от друга. Едва ли можно представить испытание, менее схожее с опасным путешествием, которое требуется от щенков Потомства Фенриса, чем состязание «кто больше выпьет», которым пользуются Фианна, или по-

иск видения, который практикуют Уктена. И тем не менее, все они служат одной цели и, как верят гару, все происходят от первого обряда посвящения, который был проведён в присутствии Геи.

Виды обрядов

Все обряды представляют собой последовательность ритуальных действий, но между ними всё-таки есть характерные отличия, которые позволяют выделить некоторые группы. Следует отметить, что сами гару подобных различий не делают и смотрят на обряд, как на единое целое. Некоторые обряды гару может провести в одиночку, для других требуется несколько оборотней. Одни обряды можно проводить только в Умбре, вторые — в каэрне, а третьи, и таких большинство, — где угодно. Обряды можно грубо разделить на десять категорий: каэрна, мистики, наказания, Почёта, сезонные, смерти, согласия, фронтира, чистокровных и малые. У каждой группы есть базовые и специфические требования, которым хранитель обряда должен соответствовать, чтобы церемония состоялась.

Любой гару может выучить какой угодно обряд, но некоторые типы более известны среди оборотней определённого знака. От персонажа-теурга ожидается знание множества обрядов, особенно тех, которые связаны с общением и управлением духами.

Проведение обрядов

Ритуальные действия, необходимые для обряда, требуют много сил и времени. В перечне обрядов ниже приводится

только скупое описание, условия совершения и результат. Рассказчик должен добавить красок в повествование, описав рисунок танца, брошенные в костёр травы, слова песни духов и т. д.

В общем случае обряд проводит группа гару во главе с хранителем обряда. На его плечи ложится ответственность за успех церемонии и он же пожинает плоды успеха или неудачи в наибольшей степени. Для броска используются именно его Атрибуты и Способности. Чаще всего, чтобы провести обряд нужно три оборотня. Хранитель обряда может попытаться обойтись меньшим числом участников или даже совершить ритуал единолично, но это увеличивает сложность на единицу (за исключением некоторых обрядов, которые проводятся в одиночку). За каждую пятёрку участников сверх необходимого сложность обряда снижается на единицу вплоть до трёх.

Обычно совершение обряда занимает по десять минут за его уровень, но не обязательно. Опытный хранитель обряда может в случае нужды провести его за вдвое меньшее время. Однако во время ритуала редко торопятся, всё-таки это часть природного цикла, а не палочка-выручалочка вроде Дара.

Изучение обрядов

Знания о ритуалах передаются из поколения в поколение. В большинстве случаев обрядам учат старейшины, у которых есть опыт и желание. Не то чтобы они ревностно их берегли, но и делиться с первым встречным щенком старейшины не хотят. Молодняк должен завоевать уважение старейшины и убедить его, что драгоценное знание попадёт в хорошие руки. Иногда старейшина может попросить за уроки плату, например, в виде талена, но это нельзя назвать распространённой практикой. Чаще всего щенку достаточно показать себя достойным учеником (путём прошлых подвигов и хорошего отыгрыша), а если старейшина и потребует платы, скорее всего это будет некоторая услуга. Если щенка сочли негодным — а чем важнее обряд, тем жёстче критерии — ему могут дать задание, которое не столько принесёт пользу старейшине, сколько послужит Гее и докажет отвагу юного оборотня.

Одного желания старейшины недостаточно, ученик должен усвоить преподанное. В качестве начальной подготовки у гару должно быть Знание «Ритуалы», значение которого больше или равно уровню обряда. Далее оборотня ждёт долгий путь проб и ошибок, в ходе которого он удаляется в уединение, чтобы погрузиться в себя и испытывать полученное знание, регулярно возвращаясь к учителю за дальнейшими наставлениями. Потребуется по меньшей мере неделя тренировок за каждый уровень обряда, чтобы усвоить тайное знание (на изучение малых обрядов уходит три дня). Обучение считается длительным действием с броском Интеллекта + Ритуалов по сложности 7. Число необходимых успехов равно уровню обряда. Каждый период обучения совершается по броску (один бросок каждую из трёх недель, необходимых для обряда третьего уровня). Если игрок не выбросил успехов, он должен потратить пункт Силы воли или потерять приобретённые знания. Учитель не будет де-

литься другими обрядами с неуспевающим учеником, пока тот как-нибудь не загладит свою неудачу. Если бросок закончился провалом, крайне маловероятно, что щенок вообще когда-либо изучит этот обряд, и учитель несомненно от него откажется. При удачном исходе период обучения заканчивается первым исполнением обряда, в котором участвует весь септ.

Взяв Дополнение «Обряды», персонаж может начать игру с некоторым багажом обрядов. Считается, что он уже прошёл описанную выше процедуру. Скорее всего, это будут низкоуровневые обряды: откуда оборотню знать обряд пятого уровня, если он не выучил других?

Обряды без обучения. Крайняя нужда может заставить персонажа провести обряд, в котором он когда-то участвовал, но сам ему не обучался. Это тяжёлое и опасное предприятие, не говоря уже о том, что оно оскорбляет старейшин гару и участвующих в ритуале духов. Невозможно провести обряд, вообще ничего о нём не зная. Без обучения обряду сложность увеличивается на три, а траты Гнозиса — вдвое. Чтобы избежать штрафов или получить прибавку за количество участников, требуется в два раза больше гару, а последствия провала в два раза серьёзнее.

Роль знаков

В принципе, любой оборотень может освоить любой обряд, да и духи не делают различий между знаками, но сами гару считают, что определённые обряды пристало проводить определённым знакам. Иногда хранителем обряда выбирают старшего гару в септе или оборотня, для которого проводится церемония, но чаще всего в первую очередь учитывают знак, а уже во вторую — Ранг.

Скорее всего, честь проведения обряда выпадет теургу, филодоксу или гальярду. Их к этому готовят. Не все представители этих знаков специализируются на обрядах, но у всех есть хотя бы общее представление о них. Ожидается, что они знают по меньшей мере парочку основных обрядов (одна-две точки в Знании «Ритуалы»). Как правило, теурги изучают те обряды мистики и каэрна, которые полностью направлены на общение с духами и Умброй. Филодоксы учат обряды с политическим аспектом — согласия и наказания. А гальярды предпочитают обряды, связанные с весельем или скорбью, которые дают им показать свой артистизм, например, погребальный обряд.

Справлять обряды могут все, в том числе и рагабаши с арунами. И они пользуются такой возможностью, когда септу грозит опасность, хотя обычно и не получают за это Почёт. Впрочем, рагабаш, который заменит теурга в роковой момент и совершит необходимый ритуал, может приобрести немало Чести. Некоторые аруны усваивают себе право на проведение обрядов войны, например, обряда нанесения ран, который проводится над щенком после его первой битвы. Они утверждают, что эта сторона жизни септа принадлежит арунам. Теурги могут поспорить, но нет никаких оснований считать, что духи предпочитают один знак другому. Похоже, что подобные предрассудки коренятся лишь в культуре и традициях гару. А раз так, то почему

бы новым поколениям не переменить взгляды?

Таблица обрядов

Вид	Бросок	Сложность
Каэрна	разные	7
Мистики	Сообразительность + Ритуалы	7
Наказания	Обаяние + Ритуалы	7
Почёта	Обаяние + Ритуалы	6
Сезонные	Выносливость + Ритуалы	8 – ур-нь каэрна
Смерти	Обаяние + Ритуалы	8 – Ранг
Согласия	Обаяние + Ритуалы	7
Фронтира	Обаяние + Ритуалы	9
Чистокровных	Манипулирование + Ритуалы	7
Малые	не нужен	—

Обряды каэрна

Каэрн — духовная сердцевина септа, домашний очаг оборотней и обитель мира и чистоты. Вовне обряды каэрна лишаются смысла. Как правило, они приносят плоды, только если совершаются в самом центре. Эти обряды служат обновлению каэрна, и они же черпают из него силы в совершенном круговороте энергии, передаваемой от Геи к Её детям и обратно.

Правила. Каждому обряду каэрна предназначен свой бросок, но при этом набор костей хранителя не может превышать его Гнозиса. Если не сказано иного, сложность равна 7. Большинству оборотней-европейцев сложнее совершать обряды в отобранных у чистокровных каэрнах. Поэтому сложность в захваченных силой каэрнах увеличивается для европейцев на единицу (обычно до 8).

Обряд открытого каэрна

Уровень 1.

Каэрн — это не только место поклонения и духовной жизни оборотней. У него есть и практическое применение. Гару, который знает данный обряд, может черпать из каэрна мистическую энергию. Оборотни Европы называют это «открытием» каэрна, а чистокровные, которые прибегают к обряду не так часто, зовут его «одалживанием» у каэрна. Заёмная сила меняется от места к месту. Некоторые каэрны дают добавочную кость к Способности, другие же напрямую восполняют Гнозис, Ярость или Силу воли. Уникальные каэрны могут оказаться ещё щедрее.

Но места силы не предлагают свою помощь за просто так, открытие каэрна таит в себе опасность для хранителя обряда. Гару пытается доказать, что достоин энергии священного места, улещивая его духов. Конкретная церемония зависит от природы каэрна. В каэрне лидерства хранитель может рассказать о своих подвигах, которые доказывают, что он могучий вождь оборотней. В каэрне ярости он может живописать ужасы, которые требуют отмщения, чтобы продемонстрировать свою горячую нена-

висть. В любом случае, хранителю придётся убедить духов, что помощь необходима именно ему.

Правила. Обряд проходит в виде серии встречных бросков хранителя и духов каэрна, которыми гару пытается произвести на них впечатление. Игрок бросает Сообразительность + Ритуалы (сложность 7). Число успехов, которое требуется набрать, равно уровню каэрна. Набор костей духов равен уровню каэрна, сложность равна Гнозису хранителя, а число необходимых успехов — его Силе воли.

Побеждает в состязании тот, кто наберёт необходимое число успехов первым. Победивший хранитель может воспользоваться энергией каэрна, прибавив её значение к соответствующему набору костей или восстановив свои силы. Если персонаж проиграл, разъярённые духи наносят ему столько уровней повреждений, сколько успехов они получили. Если хранитель обряда провалил бросок, раны будут осложнёнными.

Обряд схода

Уровень 1.

Этим обрядом начинаются сходы. Гару постоянно собираются в том или ином количестве, но ни одна такая встреча не может считаться сходом — по крайней мере, в глазах духов — пока не совершён этот обряд. Церемония может быть как радикально простой, вроде совместного воя на Селену, так и чрезвычайно изобретательной, например, сложнейшей ритуальной пляской с зачитыванием Литании. Обряды схода чистокровных и гару Европы различаются так сильно, что общий сход с их участием возможен, только если будет разработан специальный ритуал, а это довольно большая редкость.

Обряды сильно различаются от племени к племени. У некоторых племён, таких как Уктена, есть отдельные обряды для тайных сходов и другие — для сходов с участием чужаков. Обряды других племён, например, Красных когтей, практически лишены деталей. Ритуал может быть не более чем сигналом к началу схода, например, всем вместе поскрести по земле и завыть.

Правила. Обряд схода занимает отдельное место в жизни каэрна. Один раз за лунный цикл не менее половины каэрна должно провести сход, иначе каэрн придёт в упадок. Участники обряда должны влить в каэрн по пять пунктов Гнозиса за его уровень. Вирмоносы с трудом приспосабливаются к незнакомой земле, поэтому в захваченных каэрнах они зачастую должны оставить вдвое большее количество Гнозиса.

Торная тропа

Уровень 3.

Гару придают огромное значение прошлому каэрна. В нём они находят источник силы и утешения в нелёгкие для септа времена. Торная тропа открывает оборотням доступ к восприятию прошлого в звуках и образах. По Умбре носятся отзвуки былых времён, и хороший хранитель обряда может поймать и приручить их. В ри-

туале используется карта каэрна с окрестностями, какими они были когда каэрн только создавался. Карту сжигают в центре каэрна, что символизирует неумолимый бег времени. Пока карта превращается в пепел, собравшиеся гару задерживают в горле низкий рёв, производя неслитный гнетущий гул. Хранитель начинает пересказывать историю каэрна. Какофонический гул в соединении с громким монотонным голосом вводит присутствующих в транс, что упрощает переход от настоящего к прошлому. История каэрна разыгрывается между участниками обряда словно в горячечном бреду. Она походит на неясные отражения в тёмном омуте. Обряд раскрывает только радостные и судьбоносные события прошлого. Открывшаяся картина укрепляет решимость и восполняет силу участников, а также углубляет их связь с предками. Торную тропу может открыть только тот, кто хорошо знаком с каэрном и его историей.

Правила. Для открытия торной тропы требуется бросок Интеллекта + Ритуалов по сложности 8. Сложность снижается на единицу за каждую точку Прошлой жизни, имеющуюся у хранителя. Все участники обряда получают дополнительную точку Прошлой жизни до следующей фазы луны. Ритуал также «заряжает» каэрн, из-за чего сложность следующего обряда каэрна снижается на единицу.

Обряд открытого моста

Уровень 4.

Один из важнейших и сложнейших, этот обряд подарил множеству оборотней путёвку в Новый Свет. Среди европейских гару обряд открытого моста приобрёл небывалую популярность, и всё больше теургов постигают его тонкости. Обряд создаёт Лунный мост, связующий два каэрна, по которому гару могут путешествовать в сотню раз быстрее, чем в реальном мире. Мост необходимо обновлять каждый год с помощью ритуала, который проводится одновременно в обоих каэрнах.

Чтобы открыть Лунный мост, хранитель должен иметь путевой, или лунный, камень — плоский, размером с волчью лапу и чрезвычайно редкий минерал. Есть только два способа добыть драгоценный камень — отправиться за ним в поход или выкрасть из чужого каэрна. Во втором случае мост, который был основан на лунном камне, разрушается и весь септ ополчается на воришку. Лунный мост — это мистическая связь между духами каэрнов, поддерживаемая с помощью камней. Мост открывается на пике обряда, и с этого момента гару могут путешествовать по нему туда и обратно.

Пока колонизаторы не добрались до Америк и не присвоили себе первый каэрн, Лунные мосты в Европу были невозможны. После нескольких неудач, отправивших парочку гару далеко и надолго в Умбру, Лунный мост связал этот каэрн со Шварцвальдом в Германии. С тех пор открылось ещё несколько мостов, и между Старым и Новым Светом установилось надёжное сообщение.

Правила. Потребность в теургах, умеющих исполнять этот обряд, поистине велика, но молодняк к нему допускают нечасто. В каэрне может быть только один мост, поэтому решение об его открытии — дело всего септа.

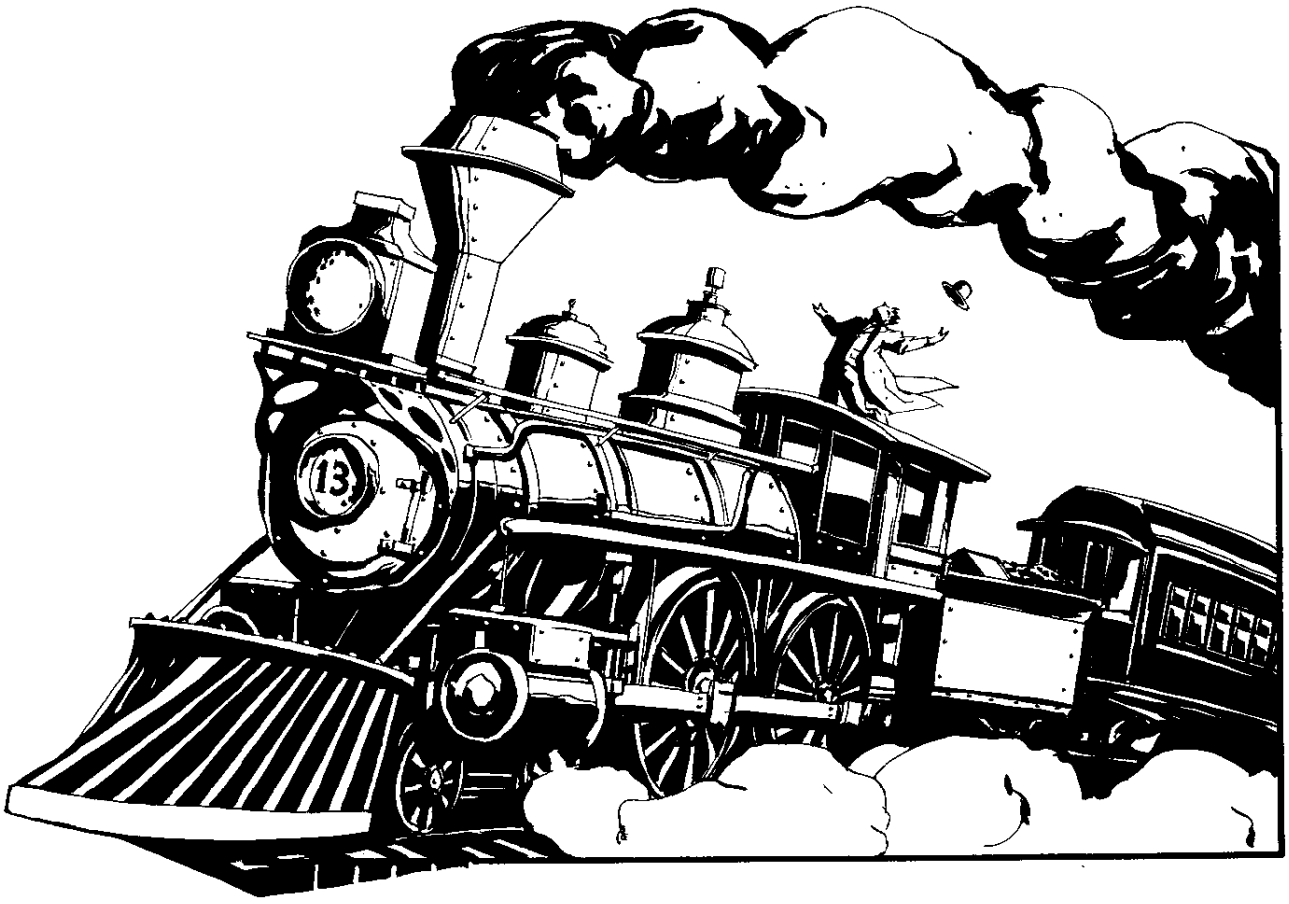
Хранитель бросает Сообразительность + Загадки по сложности 8 минус уровень каэрна, в котором совершается обряд. Если тотем стаи хранителя тот же, что и у одного из каэрнов, к броску прибавляются три кости. Если один из двух хранителей пытался исполнить обряд и не смог, сложность увеличивается на единицу. Для открытия моста требуется набрать равное уровню каэрна количество успехов.

Когда обряд завершён, два путевых камня оказываются связаны лунным мостом. С этого времени любой оборотень может взойти на мост с помощью обряда открытого каэрна или Дара рагабашей «Открытие лунного моста». Обряд открытого моста необходимо повторять каждый год, и если один из этих ритуалов (включая первоначальный) не удастся, следующую попытку можно будет сделать только через тринадцать лун. Провал броска уничтожает оба путевых камня. Скорее всего теурга-неудачника изгонят из каэрна, чтобы задобрить пострадавший на другом конце моста септ.

Обряд возведения каэрна

Уровень 5.

Для гару нет более важного обряда, чем обряд возведения каэрна. Без него прервались бы циклы разрушения и возобновления, смерти и возрождения. Тогда оборотни зачахли бы без источников Гнозиса и в конце концов вымерли бы. Древних каэрнов немало, но нет таких, которые стояли бы вечно. Каждый год несколько каэрнов перестаёт существовать от лап Вирма, междоусобиц или безжалостного тока вре-



мени. Фаталисты говорят, что это неизбежный признак грядущего Апокалипсиса, и что скоро каэрнов не останется совсем, но обряд возведения каэрна дарит надежду на лучшее.

Обряд создаёт новый каэрн; упорный труд хранителя и многочисленных участников даёт существование ещё одному месту, связующему Умбру и реальный мир. Возведение каэрна — предприятие небезопасное и на то есть несколько причин. Во-первых, твари Вирма в Умбре и на земле чуют начало церемонии и почти всегда пытаются её прервать. В частности, на участников обряда набрасываются в исступлении целые полчища Танцоров Чёрной Спирали. Отдельные теурги полагают, что обряд причиняет боль самому Вирму. Также опасность представляет выброс энергий, который наносит физический урон в случае неудачного броска.

Для размещения каэрна выбирается удобное местечко, и в одну из «особенных» ночей (самайн, весеннее равноденствие и т. п.) там собирается для проведения обряда множество гару. Оборотней должно быть не меньше тринадцати, но чтобы накопить необходимую для церемонии энергию, обычно приходит больше. На протяжение восьми ночных часов хранитель собирает Гнозис всех участников, делая один бросок в час.

Правила. Хранитель обряда делает длительный бросок Сообразительности + Ритуалов по сложности 8. Набор костей не может превышать значение Гнозиса. За ночь он должен набрать в общей сложности сорок успехов на восьми бросках.

Как только хранитель набирает сорок успехов, все участвующие в ритуале гару должны потратить Гнозис, чтобы привлечь к новому каэрну духа. Участники вместе с хранителем должны суммарно вложить сто пунктов Гнозиса. Если Гнозиса не хватает, собравшиеся начинают получать осложнённый урон, который проявляется в виде огромных рубцов. Каждый уровень урона идёт в копилку Гнозиса в соотношении один к трём (один уровень повреждений равен трём пунктам Гнозиса).

Если обряд оканчивается неудачей (хранитель не смог набрать сорок успехов), все участники теряют по пять уровней здоровья. Те из оборотней, чьё здоровье опускается до отключки, должны сделать бросок по таблице боевых шрамов. Если ритуал провален, урон становится осложнённым, что, вероятно, убьёт большую часть собравшихся.

Успешный обряд создаёт новый каэрн. Если набрано от сорока до сорока пяти успехов, появляется каэрн первого уровня. Хранителю принадлежит честь дать ему имя. Теперь местный Барьер равен 4, и дух каэрна может наделить оборотня силами, сходными по действию с низкоуровневым Даром. Каждые пять успехов свыше сорока повышают уровень каэрна на единицу, и каждые десять — уменьшают Барьер на единицу (вплоть до 2).

Наконец, хранитель обязан пожертвовать постоянный Гнозис в количестве, равном уровню каэрна. Если он этого сделать не может, то немедленно погибает, но обряд всё равно считается успешным. Хранитель получает 3 Славы, 5 Чести и 7 Мудрости и становится в глазах соплеменников великим героем и вождём.

Обряды мистики

Эта группа обрядов более всего соответствует массовым представлениям о шаманских камланиях. Часто теург проводит их в одиночестве, но ничто не мешает ему работать при свидетелях. Чистокровные предпочитают совершать обряды мистики в группе.

Правила. Гару должен сделать бросок Сообразительности + Ритуалов (сложность 7, если не указано иное).

Обряд посвящения талисмана

Уровень 1.

В ходе обряда гару торжественно объявляет некоторый предмет личной собственностью, в результате чего предмет меняет размер и превращается вместе с оборотнем, а не оказывается разорванным или сброшенным. Чаще всего гару посвящают одежду, но сойдёт и любой другой объект. Фетиши и талены отдельно посвящать не требуется. Оборотень должен провозгласить необходимость посвящения перед Геей, а затем медленно пройти через все формы превращения. С этого момента предмет может в том или ином виде оставаться вместе с гару в любом обличье.

Правила. Обряд обходится в пункт Гнозиса за каждый посвящаемый предмет (три пункта, если предмет содержит серебро). Сложность броска равна 5 для одежды, 6 для снаряжения, 7 для оружия и техники, 8 для предметов из серебра. Невозможно привязать к оборотню больше вещей, чем значение его Гнозиса. То, каким именно образом обряд подействует на собственность гару, игрок решает вместе с рассказчиком. Некоторые предметы могут растягиваться, чтобы соответствовать размерам более крупных форм, а другие — втягиваться в шкуру оборотня, возможно, превращаясь в клеймо или татуировку. В последнем случае гару может потратить пункт Силы воли, чтобы достать вещь, не перекидываясь в тот облик, в котором совершался обряд.

Обряд связывания

Уровень 1.

Обряд привязывает к оборотню духа, который должен некоторое время служить ему. Также можно поместить духа в тален, и только в таком случае дух служит бессрочно. В американской Умбре попадаются европейские духи, которые были привязаны к теургу во время путешествия, но потом освободились или сбежали.

Единственная причина, по которой данный обряд действует, — древние соглашения между духами и гару, поэтому многие оборотни видят в нём попрание священных уз. Духа можно привязать к людям, местам или предметам, и это сказывается на нём по-разному. Например, дух может не протестовать, если его привяжут к местности, вполне подходящей на роль дома, но никакой дух не согласится быть связанным с предметом, если только на то нет воли его покровителей (таких как тотем племени). Обряд довольно опасен для хранителя. Если оборотню не улыбнётся

удача, ему придётся иметь дело с разъярённым врагом, который либо нападёт сразу, либо скроется вынашивать планы мести.

Правила. Встретившись с духом, хранитель тратит Гнозис, чтобы укрепить связь между ними. Каждый потраченный пункт уменьшает действующее значение Гнозиса духа на единицу. Чтобы завершить связывание, хранитель бросает Силу воли по сложности результирующего Гнозиса духа. Провал приводит к тому, что на оборотня нападает не только рассерженный дух, но и парочка его родичей. Количество набранных успехов определяет время, в течение которого дух будет состоять на службе.

Успехи	**Время службы**
1	День
2	Неделя
3	Три недели
4	Два месяца
5	Три месяца

Обряд призыва

Уровень 2.

Мистики оборотней чрезвычайно близки миру духов. Душой и телом они связаны с Умброй и её обитателями. Зная, как воспользоваться этим, и совершив подходящий обряд, они могут призвать духа в мир живых. Подавляющее большинство этих духов стоит на низших ступенях иерархии, как гафлинги — умбральные гады, но в Пенумбре обитают и такие титаны, как инкарны и богоподобные аватары целестин.

Способ призыва зависит от разновидности духа, но индивидуальные особенности мистика также накладывают на него глубокий отпечаток. И всё-таки обитатели Умбры требуют определённого постоянства в подходе, что не лишено смысла. Обряд призыва не обходится без изощрённых церемоний, длительных медитаций, камланий и ритуальных плясок. Чем дольше и изощрённее церемония, тем вернее откликнется дух.

Чтобы вызвать духа, необходимо проделать в Барьере брешь, через которую слова призыва устремятся к духу и откуда вернётся его ответ. Само собой, в пределах Умбры в этом нет никакой нужды, и дух сможет проследовать в мир смертных за вызывателем.

Некоторые недоумевают, зачем бы столь мудрым и могучим существам повиноваться вызывателю, но теурги не видят в этом ничего особенного. Они прекрасно знают, что духам отведена особая роль в замысле Геи, и что они более чем желают сыграть её. Наделённые разумом духи нередко отзываются в силу любопытства или чрезмерной заботливости; у меньших духов, похоже, просто нет иного выбора. Причиной всему соглашение между гару и духами, которое было заключено на заре времён. Дух, а равно и оборотень — творение Геи. Оба они — Её инструменты, их цель — Её цель. К сожалению, в эти смутные дни хаос, царящий в Умбре Запада, вы-

нуждает её обитателей отвечать на зов самым неожиданным образом.

Успех или неудача ритуала зависит от мастерства мистика, силы духа и толщины местного Барьера.

Правила. Во-первых, необходимо преодолеть стену, отделяющую дух от материи, с помощью броска Гнозиса по сложности местного Барьера. Сложность самого броска призыва зависит от ранга духа в соответствии со следующей таблицей.

Ранг духа	**Сложность**
Гафлинг	4
Яглинг	5
Аватара тотема	7
Инкарна	8—9
Аватара целестины	10

За каждый час, проведённый мистиком за обрядом, сложность снижается на единицу, но не ниже 3. За удавшийся призыв инкарны или аватары целестина оборотень получает 2 Мудрости. Результат броска Гнозиса определяется по таблице.

Успехи	**Время службы**
1	Дух появляется за час и поначалу настроен враждебно.
2	Дух появляется в течение десяти минут и поначалу недружелюбен.
3	Дух появляется немедленно и держится с недоверием.
4	Дух появляется немедленно и настроен благосклонно.
5	Дух появляется немедленно и готов помочь.

Вообще, последствия провала остаются на совести рассказчика, но неуклюжая попытка может вызвать не того (и часто враждебного) духа, привлечь Танцоров или на время отвратить от хранителя обитателей Умбры.

Из приведённых таблиц видно, что временами у оборотня нет ни малейшей надежды на успех, а иной раз неудача почти исключена. Рассказчику следует подходить к каждому использованию обряда индивидуально и приспосабливать табличные данные к ситуации.

Обряд тотема

Уровень 3.

Чаще всего обряд проводят при создании новой стаи. Он привязывает группу оборотней к тотему стаи. Принять в нём участие должны все, кто хочет связать свою судьбу с тотемом. Каждый гару покрывает глаза смесью слюны и полыни, чтобы отрешиться от обычного мира в пользу духовного. Затем участники делают шаг в сторону, где хранитель обряда выводит их на охоту по призрачному следу, оставленному тотемом. Разные духи оставляют разный след, и, конечно же, его могут заметить только те, кто достоин такого тотема. Оборотни по очереди издают клич, дух отзывается, и его ответ становится всё отчётливее по мере того, как охота близится к фина-

лу. В конце концов стая встаёт перед духом. Однако это не гарантирует успешного завершения обряда: тотем всё ещё может посчитать участников обряда недостойными сотрудничества. Прижимистый дух может даже потребовать от гару выполнения какого-нибудь задания, но это редкость, если стая успешно прошла через обряд посвящения.

Правила. Несмотря на то, что оборотень с Дополнением «Тотем» (личным или в составе стаи) по умолчанию прошёл данный обряд, его отыгрыш может запомнится надолго и дать игрокам и персонажам лучшее понимание своего тотема. Участники обряда бросают Выносливость + Загадки. Неудача означает, что охота на тотем прошла впустую и попытку необходимо повторить в новую фазу луны. Провал приведёт к тому, что дух никогда не согласится стать тотемом. Если оборотень набирает пять и более успехов, значение его Тотема увеличивается на единицу и он получает право решить, какой аспект тотема улучшить с помощью нового значения Дополнения.

Обряд фетиша

Уровень 3.

Этот полезнейший обряд находится в арсенале теургов и филодоксов. С его помощью они создают фетиши — сверхъестественные предметы с заключённым внутри духом. Силы и возможности фетишей чрезвычайно разнообразны, разнообразны и ритуальные действия, совершаемые представителями разных племён для их создания. Можно загнать духа в фетиш насильно. Например, хранитель из племени Уктена может покрыть предмет резьбой, которая отражает назначение фетиша, а затем привязать его дня на три к какому-нибудь «столпу» Геи в физическом мире — к раскидистому дереву, обнажившейся скальной породе и т. д. По истечению срока хранитель вызывает духа и помещает его в будущий фетиш. Безмолвные странники предпочитают идти по пути переговоров, и у многих изготовленных ими фетишей есть срок действия, который обговаривается хранителем и духом. Когда он истекает, дух освобождается и может заключить с текущим владельцем фетиша новую сделку.

Правила. Правила сильно зависят от предпочтений хранителя обряда. Следует заметить, что многие теурги из Старого Света, привыкшие к хорошим отношениям с духами, столкнулись с нежеланием местных обитателей Умбры заключать договоры и поэтому вынуждены были прибегнуть при создании фетишей к насилию.

Хранитель, который полагается на сотрудничество, бросает Сообразительность + Ритуалы по сложности 10. Каждая пожертвованная точка постоянного Гнозиса снижает сложность на два. Хранитель, который действует силой, должен побороть духа и довести его Энергию до нуля. Тогда он может попробовать сделать такой же бросок, но уже по сложности Гнозиса духа. В этом случае дух должен восстановиться, прежде чем фетиш начнёт действовать. Возможности фетиша зависят от населяющего его духа и, как правило, соответствуют его влиянию и связям.

Обряды наказания

В обществе гару поддерживаются на удивление строгие порядки. Преступников приговаривают к обряду наказания, последствия которого зависят от тяжести преступления. Обряд действует не только на преступника, но и на самих исполнителей. Через него сторона обвинения уясняет себе, в чём состоит воля Геи, чтобы сплотиться вокруг неё.

Правила. Хранитель обряда — чаще всего филодокс — бросает Обаяние + Ритуалы (сложность равняется 7, если не указано иное). Если обряд заканчивается неудачей, возможны два результата. Иногда в этом видят символ того, что Гея простила нарушителя, и обвинения снимаются. Но если тяжесть преступления не позволяет оставить его без наказания, септ не делает разницы между неудавшимся и успешным обрядом, просто это не отражается на мире духов.

Обряд остракизма

Уровень 2.

Гару, чьё преступление против септа не заслуживает смерти, подвергают обряду остракизма. Септ, племя, а иногда и стая объявляют преступнику бойкот. После проведения обряда нарушителя полностью игнорируют, так что он остаётся сам по себе. В септе не поощряется открытая враждебность по отношению к преступнику, но всякое случается. Иногда близкие бойкотируемого приходят ему на помощь, если ему грозит смертельная опасность.

В ходе обряда гару выстраиваются кольцом вокруг обвиняемого (если он присутствует). Один за другим участники ритуала делают шаг вперёд, отстранённо указывают на преступника и произносят: «Услышь меня, Гея, отныне я не знаю *имярек* и не приду ему на помощь». Затем обвинитель прикрывает лапами глаза, поворачивается к осуждённому спиной и медленно отходит от него. Это символизирует, что преступник перестал существовать для стаи. В последнюю очередь затихает вой хранителя обряда. Он не произносит ритуального отречения, так как обвиняемый уже не считается волком. Преступника оставляют одного в ночи.

Правила. Обычно обряд проводят ночью. Отлучение длится от одной фазы луны до следующей. Но в случае особо тяжкого преступления, оборотня могут изгнать навсегда. Гару, подвергнувшийся остракизму, теряет по пункту Славы и Мудрости и пять пунктов Чести.

Пресечение хамства

Уровень 2.

Если щенок, действуя по-хамски, оскорбил старейшину или септ в целом, старейшина может назначить обряд пресечения хамства. Это считается воспитательной мерой, которая даёт возможность противным сторонам выпустить пар и вернуться к своим делам. Также он показывает Гее, что септ не поощряет неуважения, которое могло бы навлечь Её гнев.

Старейшина, прибегающий к пресечению, становится хранителем обряда. Он препровождает виновника до места наказания, не говоря ни слова и не давая намёков о том, что его ждёт. Даже если щенок догадывается о своей судьбе, попытки бегства маловероятны. Это его долг — стоически перенести наказание, чтобы избежать позора для себя и своего септа. На месте в два ряда стоят гару, которым было нанесено оскорбление. Проход между ними усеян острыми камнями. Виновник встаёт с одой стороны строя, хранитель — с противоположной. Все присутствующие, за исключением преступника, вооружены палками или камнями. Обряд начинается искренним изложением обид: старейшина называет своё полное имя, нанесённое ему оскорбление (часто в унизительных подробностях) и полное имя обвиняемого. Как только он закончит, начинается наказание. Яростный проникновенный вой, который испускают собравшиеся, служит провинившемуся оборотню сигналом на старт. Он устремляется сквозь строй, острые осколки впиваются в его ноги, а на плечи обрушиваются удары палок и камней. В конце стеной между агонией и свободой стоит старейшина. Если до сих пор щенок держался с достоинством, хранитель может и воздержаться от удара. Европейская версия обряда менее ритуализирована и в основном состоит из жестокой взбучки; вместо острых камней используется битое стекло.

Правила. Хранитель должен сделать бросок Обаяния + Ритуалов по сложности своей Ярости, чтобы церемония не переросла в побоище и не навлекла на септ ещё большего позора.

Обряды Почёта

Эти обряды проводят, чтобы засвидетельствовать достижения и прославить достойного хвалы оборотня. Иногда ритуал совмещается с испытанием и становится одновременно проверкой и наградой. На фронтире не все готовы признать полученную через обряд славу.

Правила. Если хранитель считает, что оборотень достоин пройти испытание или получить почести, он должен сделать бросок Обаяния + Ритуалов (чаще всего по сложности 6).

Обряд посвящения

Уровень 2.

Первый обряд, в котором участвует каждый оборотень, — его собственный обряд посвящения. Хотя обряд довольно прост, хранитель для его проведения отбирается с особым тщанием. Оборотни прекрасно понимают, насколько эта церемония важна для щенков. В ходе обряда, который может длиться несколько дней, молодой гару преодолевает испытания, которые должны показать стае, септу и племени, что он не зря будет есть хлеб. В самом начале церемонии хранитель объявляет задачу, которая стоит перед молодыми гару (зачастую испытанию подвергается сразу стая щенков). Мудрый хранитель выберет задачу сложную, но выполнимую. Трудности

должны показать волчатам, что оборотни переживают нелёгкие времена, но не лишить их присутствия духа невыполнимыми требованиями.

Суть испытания разнится от племени к племени и от хранителя к хранителю. Некоторые ориентируются на личные качества, особенно это касается Потомков Фенриса и Звездочётов. Другие племена ставят такие задачи, которые можно решить только сообща. На фронтире, где алеет война, а шрамы глубоки, отдельные хранители посылают щенков через границу (в обе стороны) опустошать и калечить. Стоит ли говорить, что разумные лидеры септа осуждают подобную практику?

Когда и если волчата выполняют поручение, хранитель завершает обряд, нанося, например, ритуальную татуировку или шрам, которые отмечают полноправную принадлежность септу и стае (но в глазах старейшин они всё равно остаются щенками). В случае неудачи, как правило, предоставляется второй шанс. Но мало какое племя согласится провести обряд в третий раз: провалившиеся дважды могут считать себя везунчиками, если выживут.

Обряд триумфа

Уровень 2.

Когда оборотень проявляет себя в словах и поступках, септ проводит этот обряд, чтобы почтить его и призвать духов засвидетельствовать Почёт. Так же как и в случае наказания, старейшина вызывает оборотня вперёд. Пока тот приближается, хранитель перечисляет его последние свершения и сообщает септу, что гару заслужил своё положение. С этими словами хранитель проводит обряд триумфа и приглашает всех желающих высказаться в пользу триумфатора. В конце старейшина произносит нечто вроде: «Он возвеличил себя среди племени, и септа, и всего народа. Слушайте и не говорите, что вы не слышали».

Правила. Обряд превращает 10 пунктов временного Почёта в один пункт постоянного Почёта той же категории. Сложность составляет всего лишь 4, но если другой оборотень возражает против обряда — 6 (см. ниже). Достаточно одного успеха, но если обряд постигнет неудача, духи истолкуют это как символ того, что оборотень недостоин, и подадут соответствующий знак хранителю. В случае провала у септа не остаётся сомнений, что с оборотнем действительно что-то не так, поэтому ему необходимо покаяться, прежде чем кто-либо согласится провести этот обряд повторно.

Впрочем, другой оборотень может усомниться в достоинстве триумфатора и оспорить результаты обряда. Такое поведение особенно часто встречается среди Теневых владык, которые ни за что не воздадут почестей недостойному. Чтобы оспорить обряд, достаточно прервать хранителя и во всеуслышание объявить о недостатках триумфатора. Оскорблённый оборотень должен бросить Ярость; если он впадает в безумие — обряд отменяется. Но если оборотню удаётся сохранить хладнокровие, и обряд завершается успехом, то как минимум три месяца никто не в праве оспаривать его заслуги, а в следующие полтора месяца товарищам по септу запрещается вмешиваться в обряды триумфа, которые будут совершаться в его честь.

Почётное клеймо

Уровень 3.

Подвиги, которые совершают гару фронтира, под стать этому краю мужественных храбрецов. Местные септы живут в суровых условиях, чуждых изысканности. Именно в этой среде было придумано клеймо почёта. Обряд разработали Потомки Фенриса, но он прижился среди гару по обеим сторонам фронтира. Он отмечает выдающиеся заслуги перед каэрном со стороны отдельного оборотня или, реже, целой стаи.

У каждого каэрна, где практикуется обряд, собственное клеймо в виде кованной эмблемы. Героя приглашают в крепостной двор каэрна, где в церемониальном пламени раскаляется клеймо. Под конец обряда клеймо погружают в плечо оборотня, навсегда причисляя его к лику чемпионов септа. Некоторые оборотни специально колесят по фронтиру в поисках подвигов и коллекционируют полученные клейма.

Правила. Чтобы совершить обряд, хранителю не требуется совершать броски. Клеймённый оборотень получает осложнённую рану и должен сделать бросок, чтобы не впасть в безумие. Если бросок успешен, герой получает два пункта временной Славы. Последующие клейма, полученные тем же гару в другом каэрне, приносят дополнительный пункт временной Славы (т. е. второе клеймо принесёт 3 Славы).

Сезонные обряды

Обряды, которые отмечают особые точки на годичном цикле Геи, очень сильно зависят от особенностей каждого конкретного септа, стаи, племени или места. Везде есть свои сезонные особенности, и обряды складываются соответственно им. Сезонные обряды играют ключевую роль в утверждении социальной и духовной связи оборотней, Геи и Её годичного круга.

Правила. Сезонный обряд может быть совершён только в определённое время года. Несмотря на все отличия в церемониях, используется бросок Выносливости + Ритуалов. Сложность равна 8 минус уровень каэрна, в котором проводится обряд.

Обряд равноденствия

Уровень 2.

Это не столько конкретный обряд, сколько общее описание празднеств, которые гару устраивают в поворотные точки года. Разные племена и септы празднуют по-своему. Хранителем обряда чаще всего становится вожак каэрна, и на церемонию собираются все местные гару. Праздники знаменуют собой обновление долга оборотней по отношению к Гее и их веры в Неё.

Ночь зимнего солнцестояния, самая долгая ночь в году, — особо торжественное время для гару. Смысл праздника заключается в бодрствовании и долге, поэтому его отмечают ночным бдением в каэрне и его окрестностях.

День весеннего равноденствия — праздник обновления не только для людей, но и для оборотней. В эти ночи кинфолки сходятся с гару и зачинается множество ще-

нят. Празднования продолжаются далеко за полночь.

Летнее солнцестояние — особенное событие, которое связано с воинским искусством оборотней. В ходе обряда проводится множество испытаний и состязаний между обитателями септа. В нынешнее время политических интриг обряд летнего солнцестояния считается подходящим временем, чтобы бросить вызов вожакам и старейшинам, и поэтому может спровоцировать кровопролитие.

Осеннее равноденствие служит печальным напоминанием грядущего Апокалипсиса и угасания расы оборотней, ведь и стареющий год глядит навстречу близящейся зиме. В торжественной тишине хранитель пересказывает истории о былом. Пока длится обряд, септ даёт множество храбрых и безрассудных клятв, пытаясь побороть охвативший его страх.

Обряды смерти

Жизнь оборотня чаще всего коротка, но чрезвычайно ярка. У гару прагматический взгляд на смерть. Оплакав погибшего и совершив над ним погребальный обряд смерти, который символизирует всеобщность круговорота Геи, они скрепляют сердца и возвращаются к живым. Оборотни выражают свою скорбь через обряды смерти. На фронтире смерть не редкость, так что европейские гару иногда проводят церемонию над телом любимого кинфолка или переселенца.

Правила. Хранитель бросает Обаяние + Ритуалы. Сложность равна 8 минус Ранг почившего гару.

Погребальный обряд

Уровень 1.

На фронтире гару Европы поддерживают тесные связи с семьями кинфолков. Когда умирает кто-то из них, над телом совершается погребальный обряд. Хранитель — всегда оборотень и часто гальярд — собирает весь клан, чтобы оплакать ушедшего и справить по нему тризну. Затем кинфолки удаляются, а оборотни перекидываются из Хомида в другие формы и изливают свою скорбь воем.

Другие племена и в первую очередь чистокровные придерживаются иных обрядов, в которых кинфолки почти никогда не участвуют. Их обряды печальны, мрачны и одухотворены. Церемония вращается вокруг хранителя обряда, но многие другие тоже вносят свой вклад, в особенности те, кто хорошо знал павшего воина. Как бы не выглядели ритуальные действия, цель остаётся неизменной — помянуть усопшего и его подвиги и ускорить возвращение души на лоно Геи.

Правила. Если хранитель набирает на броске пять успехов, то проведённая церемония оказывается настолько проникновенной, что дух усопшего в некотором смысле остаётся на земле. Дух присоединяется к своему ближайшему родственнику (в виде дополнительной точки Прошлой жизни, в том числе, если это первая точка Дополнения). Если родни среди участников обряда не оказалось, честь принять духа переходит к хранителю.

Обряды согласия

Эта группа церемоний утверждает мир и смывает грехи. Оборотень или повреждённые частички Геи ритуально очищаются и получают второе рождение.

Правила. Чтобы обряд согласия совершился, нужна чистая непорочная частица Геи. Символом Геи может послужить веточка, камень или дикий зверь, при условии, что он родом из-за фронтира, куда ещё не ступала нога человека. Чаще всего хранитель обряда бросает Обаяние + Ритуалы по сложности 7.

Обряд очищения

Уровень 1.

С первым европейцем, сошедшим с корабля на берег, в Новый Свет пришла скверна Вирма. Так говорят чистокровные. Но перемены, которые несут колонизаторы, ничто по сравнению с подлинной порчей Вирма. Этот обряд очищает человека, предмет или место, на котором лежит скверна. Хранитель обряда начинает скакать против часовой стрелки вокруг цели. В одной руке он держит горящую ветвь, а в другой — берёзовую жердь, которую окунули в чистый ручей. Склонив голову и воздев руки, гару несильно ударяет очищаемого угольками и водой с веток. Танец хранителя ускоряется, и остальные участники обряда начинают низкий вой, медленно повышая тон. Когда обряд близится к кульминации, вой срывается на пронзительный крик банши, который прогоняет скверну прочь. Обряд действенен в любое время, но наибольшую силу получает на рассвете.

Правила. За каждого человека или предмет, который необходимо очистить сверх первого, хранитель обряда тратит пункт Гнозиса. Достаточно одного успеха. Сложность равна Гнозису осквернившего существа. На рассвете сложность обряда снижается на единицу. Обряд очищения снимает скверну, но не исцеляет последствия порчи.

Обряд отречения

Уровень 2.

Прибывшие в Новый Свет оборотни знают этот обряд и под другим именем — обряд новой надежды. Назначение у него нешуточное: по какой-то причине гару хочет отказаться от старого знака и начать жизнь под новым. Что бы к этому ни привело, старый позор или крушение всех надежд, выбор не из лёгких и цена его высока. В обряде участвуют только двое — хранитель и отрекающийся. Хранитель лишает оборотня Ранга, Почёта и титулов, чтобы он мог символически родится заново под желаемой луной. Пройдя церемонию, отрёкшийся снова считается щенком и должен пройти новый обряд посвящения и найти новое место в септе. Гару, которые прошли через обряд отречения в Европе, влились в поток эмиграции в Новый Свет, где они могли бы укрыться от своего прошлого и начать всё сначала.

Правила. Пройдя обряд, оборотень полностью теряет Почёт и Ранг. Он начинает с первого Ранга и не может учить новые Дары бывшего знака, хотя уже известные

Дары и обряды остаются. Зато можно беспрепятственно учить Дары нового знака. Теоретически, оборотень может отречься не только от знака, но и от имени, племени и даже породы. Обряд отречения мог бы выполнить и такие функции, хотя на практике это почти никогда не встречается.

Обряд примирения

Уровень 3.

Неприглядная правда сообщества гару заключается в том, что в нём то и дело вспыхивают свары. Если бы не обряды вроде этого, оборотней было бы ещё меньше. Если два оборотня хотят положить конец вражде, они должны засвидетельствовать своё желание пред очами Геи. То же самое касается случая, когда в потасовку вмешивается старший гару и требует прекратить безобразие. Для обряда примирения необходимо расчистить на земле круг и выкопать в центре яму. Рядом с ямой кладут переплетённые пряди волос с голов соперников. Примирение проходит в три этапа, за которыми наблюдают хранитель обряда и два его помощника.

Первый шаг — намерение. Гару встают друг против друга по краям ямы, которая символизирует конфликт. Вытянув руки раскрытыми ладонями вверх, они громко объявляют собравшемуся септу о своём решении прекратить вражду: «Перед лицом моих братьев и сестёр я (имярек) признаю, что поступал подло. Я признаю, что без нужды проливал кровь жизни. Я также признаю, что оскорбил Гею-Мать, стаю, септ и племя. Я объявляю о своём желании завершить эту бессмысленную распрю здесь и сейчас и вернуть себе брата (имярек)».

В ходе второй части обряда, доказательства, оба гару должны выбрать символ агрессии. Чаще всего им становится оружие: любимый нож или ружьё. Хранитель кидает их в яму и закапывает землёй.

Третий шаг — утверждение. Недруги должны показать, что нашли общий язык. Они берут друг друга за предплечья, и запястья туго перевязывают косицей волос. Двое сливаются в едином вое успокоения, направленным в небеса. Примирение совершилось. Если гару вдруг нарушит узы дружбы, он может стать преступником в глазах всего септа. Этот же обряд используется, когда враждуют целые группы; тогда для участия в ритуале избираются представители. Европейцы чаще ломают любимое оружие, а не закапывают его. Для обряда никогда не выбирают фетиши.

Правила. Чтобы привлечь внимание Геи, хранитель обряда бросает Обаяние + Ритуалы по сложности 6. В случае успеха Гея принимает обряд. Если бывшие враги действительно хотят уладить разногласия, каждый должен убедить в этом септ с помощью броска Силы воли, сложность которого равна его Ярости. При успехе каждый получает единицу Чести. В обратном случае им придётся подтвердить слова делом в последующие месяцы.

Обряды фронтира

Гару Старого Света оставили зелёные поля Европы ради сурового нового мира.

Сами оборотни не выделяют обряды фронтира в отдельную группу, просто эти завезённые в Америку ритуалы приобрели особую важность. Обряды фронтира больше подходят тем, кто хочет устроить приграничье согласно своим вкусам. Поэтому не обязательно, чтобы они входили в копилку каждого ритуалиста из Европы.

Правила. Хранитель бросает Обаяние + Ритуалы по сложности 9; сама земля кое в чём противится проведению обряда.

Обряд новой территории

Уровень 1.

В ходе колонизации Нового Света оборотням Европы пришлось помечать свои территории знакомым образом. Обычаи чистокровных они не понимали и не принимали: европейцы редко уважали границы индейских земель, даже заметив их наличие. Всё это привело к открытому конфликту между племенами. Но и среди колонизаторов не всегда царило согласие, когда дело касалось раздела территорий. Некоторые уголки Нового Света богаче других, поэтому в гонке за лакомыми территориями для племени, септа и кинфолков конфликты неизбежны. Обряд новой территории призван ритуализировать и упорядочить такие конфликты. Права владения на каэрны или другие важные места обряд не устанавливает, зато он передаёт кинфолкам в собственность посёлки и форты фронтира. В силу тесной связи обряда с кинфолками, он исполняется в Хомиде у них на глазах. Каждая из соперничающих групп — стай, племён или септов — выбирает хранителя обряда. Способность «Ритуалы» им не нужна и не понадобится. Обряд начинается, и хранители кружат вокруг друг друга в кольце гару и кинфолков. Они бьют друг друга кулаками, нанося и получая удары, пока один не упадёт. Он проиграл и должен увести родню в другое место. Хотя зрители должны разнять дерущихся, если бой выйдет из-под контроля, иногда состязание превращается в смертельную схватку когтей и клыков. И всё-таки обряд новой территории — более безопасный способ разрешения конфликтов, чем дуэль на клейвах.

Правила. Хранители делают обычный бросок Ловкости + Драки, чтобы нанести удар. Соперник защищается броском Выносливости + Драки; сложность поначалу равна 6. Если этот бросок неудачен или закончился провалом, оборотень пропускает удар и падает наземь. Состязание окончено. В ином случае соревнование продолжается, но сложность защиты от ударов увеличивается на единицу.

Обряд родной земли

Уровень 2.

Это скорее не старый обряд привезённый в Новый Свет, а переработанный теургами для выполнения новых задач ритуал. Обряд переносит в новый дом хранителя частичку его родной земли. Для совершения обряда у оборотня должен быть какой-нибудь предмет природного происхождения — семечко, почва, камешек — привезённый с родины. Помимо этого, все участники должны быть из одного племени. Оборотни становятся в круг нос к хвосту, и хранитель начинает церемонию. Хранитель

закапывает предмет в центре круга оборотней, которые затем кружатся в хороводе и воют на протяжение нескольких часов. Изменения не приходят сразу, но мало-помалу через несколько дней клочок земли, где стояло кольцо оборотней, начинает смутно напоминать Старушку Европу. Результат не бросается в глаза, зато сохраняется на долгие годы. Возможно, взамен засохшего кактуса вырастет деревце. Быть может, почва размякнет и покроется тюльпанами. Какими бы ни были внешние изменения, они не обходятся без последствий — уровень Барьера увеличивается на единицу. Поговаривают, что у чистокровных есть теурги, которые могут развеять обряд родной земли, но никаких доказательств этого пока нет.

Правила. Меняется только тот клочок земли, который был заключён в кольцо гару, исполняющих обряд.

Обряды чистокровных

Ниже представлены несколько церемоний, характерных для Уктена и Вендиго. Эти обряды распространены в септах чистокровных, и многие другие практикуют их вариации. В большинстве своём они изощрённее обрядов Старого Света и показывают, насколько далеко должен зайти оборотень, чтобы умаслить капризных духов Запада.

Правила. В этих обрядах хранитель всегда встаёт во главе стаи или большей общности гару. Своими речами, поступками и тщательными приготовлениями он должен убедить участвующих в обряде духов. Используется бросок Манипулирования + Ритуалов по сложности 7. Несмотря на то, что ритуалы чрезвычайно сложны, провал, как правило, не сулит катастрофических последствий.

Шов меж мирами

Уровень 1.

Чистокровные разработали этот обряд, как только поняли, чем колонизация грозит им, Гее и Умбре. С его помощью повышают боевой дух, наставляют щенков и пытаются убедить европейцев в ошибочности их деяний. Обряд необходимо проводить на границе между «освоенными» территориями и нетронутой природой. От самого старого дерева на крепостном дворе каэрна берётся ветвь, и вокруг неё обо-рачивается медная проволока. Получившимся талисманом хранитель чертит на земле линию, параллельную фронтиру. Участники обряда входят в Умбру, где перед ними предстаёт страшное и убедительное видение фронтира. Прочерченная линия выбрасывает снопы бушующих энергий и въедается в мир духов, оставляя позади лишь тень былой земли, раскуроченную и покрытую паутиной. Самое страшное, что шов продолжает движение, почти незаметное, но неустанное и неумолимое. Если оборотень даст жуткой стене пройти сквозь себя, он заметит, как внутри произошли какие-то отвратительные изменения, будто здоровый блеск сменился масляной плёнкой. Часть гару Старого Света, однако же, видят в этих изменениях прекрасный блеск прогресса.

Правила. Хранитель делает бросок Манипулирования + Ритуалов по сложности 7, но не может использовать больше костей, чем текущее количество пунктов Гнозиса. Остальные должны успешно шагнуть в сторону. На нечистокровных обряд действует слабо, а результат зависит от особенностей его личности. Чистокровные восстанавливают Ярость и решимость.

Подготовка к последнему путешествию

Уровень 2.

Смерть навещает оборотней часто, нередко болезненная и почти всегда — внезапная. И всё-таки гару может посетить предчувствие скорой кончины. Этот обряд незаменим, когда оборотень чует возможную гибель. Благодаря ему гару смиряется со своей судьбой, прогоняет страх и собирает волю в кулак. Хранитель обряда и тот, для кого он проводится, должны построить в укромном местечке хижину из обожжённой глины. Оба заходят внутрь, а доброволец запечатывает вход глиной. Посреди хижины вырыт глубокий очаг, ждущий смерти садится на него и зажигает огонь. Хранитель заводит продолжительный заупокойный плач и протягивает ему особо приготовленное зелье. Сильнодействующее снадобье из крови духа, яда гремучей змеи и пейотля вскоре погружает гару в транс. Так он и проводит долгие часы ритуала, верхом на очаге и то погружаясь в Умбру, то выныривая из неё по мере того, как транс то усиливается, то стихает. Обстановка хижины обладает глубоким внутренним смыслом. Густой дымный воздух напоминает дыхание Геи, снадобье — Её дух, а огонь олицетворяет Ярость.

Хранитель обряда нараспев зачитывает подготовленную историю жизни оборотня, подкрепляя его гордость и чувство причастности делу служения Гее. Обряд никак не влияет на судьбу обречённого, но знание, что жизнь прожита не зря, даёт возможность встретить смерть с высоко поднятой головой. В конце обряда оборотень проламывает стену хижины, что символизирует повторное рождение.

Правила. Хранитель бросает Манипулирование + Ритуалы по сложности 7. За каждый успех обречённый получает по временному пункту Силы воли, Ярости и Гнозиса. Провал означает, что рассказ хранителя всколыхнул болезненные воспоминания и погрузил гару в отчаяние: он теряет по пунту Силы воли за каждый провал.

Малые обряды

Существа духовной природы, такие как гару, непрестанно укрепляют свою связь с окружающим миром, его циклами и течениями. Почти каждый оборотень знает парочку малых обрядов, кратких молитв Гее и других колдовских рецептов. В основном в этих обрядах участвует только один оборотень, который проводит церемонию наедине.

Правила. Малые обряды приобретаются за половину обычного значения: одна точка Дополнения приносит сразу два обряда. По сравнению с обычными ритуала-

ми, чтобы их выучить и провести времени почти не требуется, поэтому они легко встраиваются в распорядок дня оборотня.

Гимн солнцу

Оборотень на заре воспевает солнце, возвращающееся из подземного путешествия сквозь мрак. Гару садится на корточки на ближайшей возвышенности и издаёт протяжный замысловатый вой. Его звучание, ритм и продолжительность зависят от времени года.

Правила. Оборотень должен приветствовать солнце девять дней подряд. В полдень девятого дня у него обостряется чутьё на порождения и скверну Вирма (персонаж получает дополнительную кость на попытки почуять присутствие Вирма). Эта способность действует от рассвета до заката, пока солнце получает ежедневную хвалу. Если пропустить день, придётся начинать обряд заново.

Заговор долгого бега

В Новом Свете этот обряд совершают перед длительным путешествием. Оборотень притоптывает и проскальзывает на одном месте, медленно двигаясь по кругу глядя за горизонт. Одновременно с этим он заклинает Гею, умоляя Её направить его по верному пути. Завершив круг, гару шагает за Барьер. В Пенумбре видны светящиеся следы, которые указывают наилучшее направление для путешествия.

Правила. Если совершать обряд в начале каждого дня, самый трудный поход станет намного легче. Оборотень получает дополнительную кость на бросках, связанных с путешествием. Например, на броске Выносливости + Выживания, чтобы выдерживать темп на пересечённой местности, или Интеллекта + Оккультизма, чтобы ориентироваться по звёздам.

Молитва охотника

Перед началом охоты оборотень выгадывает минутку, чтобы умолить Гею подать ему благословение, а также прославить Её и Её творения, в особенности живых существ. Гару должен выбрать талисман, который будет хранить его молитвы. Это может быть военный трофей или, например, предмет одежды, но во время охоты талисман должен быть на гару. Сколько есть оборотней — столько и вариантов обряда, но в любом случае он проводится непосредственно перед охотой и наедине.

Правила. Если в течение трёх циклов луны оборотень совершал обряд перед каждой охотой, он получает добавочную кость во всех бросках выслеживания. Это преимущество сохраняется, пока охотник продолжает молитвы. Если выйти на охоту без совершения обряда, счёт сбрасывается и нужно начинать всё сначала.

Ниспослание дождя

Обряд может совершаться как отдельным оборотнем, так и стаей. Гару пытается вызвать дождь, танцуя по кругу и взывая к Гее. Чтобы умилостивить Её могут использоваться различные способы, начиная ритуальной поэзией Серебряных клыков

и заканчивая молитвой «своими словами», которую практикуют Костегрызы. У большинства оборотней имеется своё мнение о том, что сработает лучше всего.

Правила. Обряд не требует броска, но и не даёт неоспоримых свидетельств своей действенности. Впрочем, следом за ритуалом, похоже, дождь идёт чаще. Повторение обряда день за днём увеличивает вероятность выпадения осадков, хотя в особо засушливых регионах никакими мольбами делу не поможешь.

Плач по добыче

Охотничий дух силён в гару, но большинство всё-таки старается не убивать без разбора. С помощью этого обряда оборотень может примириться с духом убитого в бою или на охоте. Гару должен преклонить колени перед трупом, прикрыть глаза и беззвучно поблагодарить отходящую от тела душу. По убитым тварям Вирма плач не проводится.

Правила. Игрок бросает Обаяние + Экспрессию, чтобы убедительно утешить отлетающий дух. Если гару убил ради продолжения существования, сложность равна 6, в ином случае — 8. В случае успеха дух принимает, что у оборотня не было другого выбора, и смягчается. Если гару постигла неудача или он вовсе не утруждает себя плачем по убитым, пасторали перестают доверять ему, а все броски Инстинктов на лоне природы становятся сложнее на единицу.

Приветствие луны

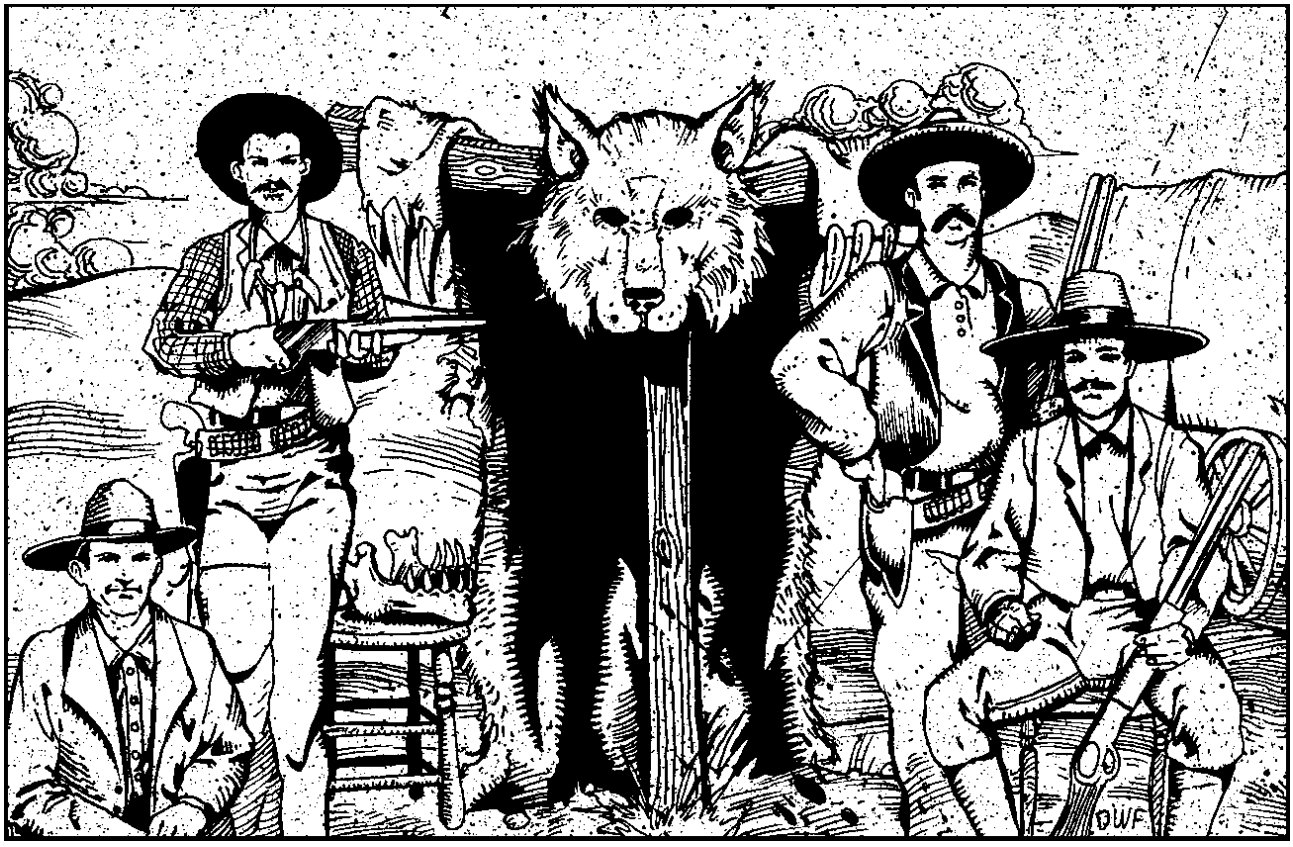
Приветствие совершается, пока луна находится в зените. В это время гару должен завыть что есть сил, чтобы привлечь её внимание. От фазы луны зависит продолжительность воя: чем она полнее, тем дольше приветствие.

Правила. Исполняя этот обряд каждую ночь в течении одной фазы, гару получает дополнительную кость в Социальных бросках при взаимодействии с оборотнями данного знака. Благословение вступает в силу, когда луна вновь будет проходить через эту фазу.

Почёт

Оборотень зарабатывает Почёт в трёх разных областях: Славы (воинская доблесть, храбрость перед лицом опасности и победы в боях), Чести (чувство долга и моральные принципы) и Мудрости (знания, выдержка, острый ум, озарения и духовное равновесие).

Почёт не должен дублировать очки опыта, он предназначен для отыгрыша. Почёт отражает традиционное уважение и соответствие ожиданиям ровни и старших. Таким образом он неразрывно связан со знаком, ведь лунный знак определяет роль оборотня в обществе. За действия, которые идут вразрез со знаком, можно получить опыт, но особого Почёта они, скорее всего, не принесут. Гару уважают Почёт и ожидают, что проявившие особое мужество, благородство и благоразумие будут



оценены по достоинству. Если саркастически огрызаться в ответ на слова старших, будешь всё время терять Честь, а может быть и Мудрость.

Это Свойство представлено в двух формах: значением (отмечается точками), которое показывает постоянный Почёт, и запас (отмечается квадратиками), который отражает его временное количество. У персонажа отдельные шкалы для Славы, Чести и Мудрости. В отличие от Ярости, Гнозиса и Силы воли, запас Почёта может превышать его значение. Постоянный Почёт за исключением особо драматических событий остаётся неизменным. Временный же Почёт довольно подвижен и часто меняется в ту или иную сторону.

Приобретая Почёт, персонаж может вырасти в Ранге. За подробной информацией об этом обращайтесь к главе 8 «Игровые модели».

Начальный Почёт

Персонажи начинают с тремя точками Почёта, распределёнными согласно знаку (см. Таблица Почёта на стр. 333). Это результат прохождения обряда посвящения, так что если рассказчик хочет отыграть его, игроки не должны записывать начальное значение, пока не пройдут обряд. Когда Почёт получен, персонажи поднимаются до первого Ранга.

Слава

Отличиться победами в жестоких битвах и совершить великие деяния — вот в чём слава. Гару с высоким значением Славы стяжал неувядающий венец, он дер-

жится, как подобает герою, и пользуется всеобщим уважением. Славой вознаграждается воинская доблесть и умение добиться своего силой. Только подвиги могут покрыть героя Славой.

Заветы Славы

Как их излагает Сайрус Кеньон, арун Фианна.
Я не струшу.
Мои слова не расходятся с делом.
Я постараюсь помочь парням в беде.
Я заступлюсь за слабого.
Я всю дурь из Вирма повыбиваю.

Честь

Честь неразрывно связана с соблюдением законов оборотней. Это совокупность гордости, достоинства и внутреннего стержня. Чести достоин тот, кто известен за верность долгу, искренность и стойкость. А, следовательно, это знак глубокого уважения и и повод гордиться собой без зазрения совести.

Человек Чести держится высочайших нравственных принципов и не уступает перед лицом невзгод, опасностей или искушений. Когда грозит беда или даже сокрушительное поражение, тогда исполнение долга будет поистине досточестным. Чести свойственно исключительное чувство долга и глубочайшая приверженность ему, а также жёсткий кодекс поведения — Литания. Взыскующие Чести не готовы мириться с обманом и шельмовством. Более того, безумие особо опасно для них, ведь взбесившийся оборотень склонен к бесчестному поведению.

Заветы Чести

Как их излагает Сайрус Кеньон, арун Фианна.
Я окажу уважение большинству.
Я буду верен своим близким.
Я буду справедлив.
Я буду держать слово.
Если кто-то захочет доказать мне что-либо, я дам ему такую возможность.

Мудрость

Всякий уступит овеянному Славой оборотню, а Честью отмечены сильные личности, но и гару с высокой Мудростью окружён поразительным почётом. Иногда стезя Мудрости входит в противоречие с требованиями Славы, но величайшие герои, даже среди Потомков и Вендиго, всегда могли балансировать между ними. От обладателя высокой Мудрости ждут проницательности и рассудительности, а также определённого красноречия и умения различать правду и ложь.

Мудрость можно приобрести, только проявив благоразумие в переломный мо-

мент.

Заветы Мудрости

Как их излагает для Сайруса Кеньона, аруна Фианна, Щебечущая Птичка Предвещающая Снег, теург Уктена из племени чероки.

Всегда сохраняй сердечное спокойствие.
В любом событии ищи скрытую мудрость.
Не злоупотребляй дарами мира, будь благодарным.
Милосердие — это величие души. Никогда не забывай об этом.
Думай, прежде чем сделать, и смотри, прежде чем думать.

Броски Почёта (необязательные правила)

С помощью бросков Почёта можно смоделировать реакцию оборотней на персонажа. Они могут оказаться особенно полезными при социальных взаимодействиях. Рассказчик может бросить значение Почёта или попросить об этом игрока, чтобы посмотреть, насколько о персонаже разошлась молва. Ниже приводится несколько примеров для разных типов Почёта.

Броски Славы

Броском Славы можно определять, возьмут ли персонажа (и / или его стаю) в ополчение и выдадут ли оружие. Также он отражает известность персонажа, ведь подвиги гару с высокой Славой обсуждаются у костра. Также бросок может влиять на вожаков или иметь значение в ситуациях, когда персонаж возглавляет группу оборотней. Персонажи с низкой Славой малоизвестны окружающим, а вообще не обладающие ей считаются за бесхребетных щенков.

Броски Чести

Бросок Чести можно использовать для выяснения, считают или нет персонажа достойным доверия, а также верят ли в его приверженность Литании. Без Чести не обойтись, когда имеешь дело со старейшинами, ибо стариков впечатляет именно она, а не Слава. В некоторых случаях бросок может определить, относятся ли к персонажу как к равному. Также рассказчик может разрешить бросок Чести, если персонажу нужна подсказка, о чём говорит чувство долга. К обладателям низкой Чести относятся с недоверием, а тех, у кого вовсе нет Чести, не подпускают к себе близко.

Броски Мудрости

С помощью броска Мудрости можно решить, считают ли персонажа мудрым и духовно просветлённым. Если он стремится познать тайны народа гару, от этого зависит всё. Также бросок можно использовать для определения, можно ли доверить персонажу священный фетиш или пригласить его на особый сход. Вопросы обладателей низкого значения Мудрости часто утыкаются в стену молчания, а тех, кто лишён её целиком, считают фиглярами, которые представляют опасность для себя

и окружающих.

Ранг

Если Почёт соответствует тому, чем оборотень знаменит, то Ранг — это прямое указание на то, кем он является, а кем нет. Самые сокровенные тайны племён доверяют лишь тем, кто на деле доказал свою благонадёжность, а проще всего этого добиться, получив Ранг. Нет лучшего способа заслужить уважение, чем высокий Ранг: его обладатели не раз и не два доказали, что они самые полезные и надёжные слуги Геи.

Персонажи начинают с первого Ранга и могут в дальнейшем увеличить его, заработав Почёт. Во всех подробностях получение Ранга разбирается в главе 8 «Игровые модели».

Преимущества Ранга

- **Дары.** Получив новый Ранг, гару может изучать более сильные Дары. Чтобы выучить Дар, персонаж должен обладать не только необходимым опытом, но и Рангом, который больше или равен уровню Дара. Доверие духа завоевывается не жизненным опытом, а делами. Величайшие тайны хранят для величайших и наиболее достойных доверия оборотней.
- **Уважение.** Оборотни с низким Рангом должны слушаться оборотней с высоким, особенно если они единоплеменники. Гару добившиеся высот (Ранг три и выше) известны всему обществу оборотней.
- **Соперничество.** Также Рангом определяется кто может с честью бросить вызов и кому. Гару может бросить вызов сопернику, только если разница между их Рангами не превышает единицы. Отступление от этого правила выльется в потерю временной Чести (а возможно и Мудрости при вопиющей разнице сил).
- **Ответственность.** Общество ожидает от гару высокого Ранга, что он будет вести за собой, защищать и, часто, наставлять низкоранговых оборотней; оберегать каэрн от чужаков и совершать подвиги во славу септа и племени.
- **Выдержка.** Ранг, основанный на совокупном Почёте оборотня, служит мерилом его доблести. Бывалые оборотни приобрели внутреннее спокойствие и не так часто впадают в безумие. Таблица ниже содержит эффекты броска безумия в зависимости от Ранга.

Ранг	Эффект
0	—
1	—
2	—
3	+1 к сложности броска безумия
4	+2 к сложности броска безумия

5	+2 к сложности броска безумия; требуется набрать не менее 5 успехов
6	+2 к сложности броска безумия; требуется набрать не менее 6 успехов

Ярость

Кровь кипит в оборотнях, а инстинкты берут верх над разумом. Первобытная сторона их жизни просто недоступна пониманию людей. Гару вечно на войне, они живут боем. Им не до сантиментов и некогда расслабляться — жизнь оборотней проходит на краю бездны. Увы, как и у многих хороших вещей, есть у этого и оборотная сторона.

Ярость определяет страстность персонажа и его склонность ко всепожирающему гневу. Это жестокость, и дикость, и вожделение, которые клокочут в тёмных источниках первобытного инстинкта. Это иррациональный ужас перед неизведанным и ненависть, которая вскипает в крови, чтобы разорить и разрушить всё, что дорого оборотню. Это каждый всплеск злости, каждое желание пролить кровь, каждое падение в пучину сумасшествия, и всё это сдерживает лишь сила воли оборотня.

Ярость — огромное подспорье для оборотней: если направить её в нужное русло, можно проявить чудеса ловкости. Но если она берёт верх над разумом, гару способен на такое, о чём потом будет жалеть. А ещё именно благодаря Ярости оборотни могут перекидываться из человека в волка и обратно.

Какими бы ни были природа и происхождение Ярости, на её обуздание уходит львиная доля сил и внимания гару. Значительное время жизни оборотня проходится на отчаянные попытки направить Ярость на благо и вместе с тем не поддаться дурным желаниям, которые она вызывает.

Это Свойство представлено в двух формах: значением (отмечается точками), которое показывает постоянную Ярость, и запасом (отмечается квадратиками), который отражает доступный для использования остаток. Запас Ярости не может превышать её значения. При использовании пункта Ярости стирается квадратик запаса, а не точка значения. Значение остаётся неизменным, в то время как запас истощается по ходу сюжета.

Применение Ярости

Пункты Ярости можно потратить только в начальной стадии хода (см. глава 9) и только когда на оборотня оказывают давление (за примерами можно обратиться к разделу «Стрессовое состояние», стр. 382). В «Диком Западе» Ярость можно использовать следующим образом:

- **Дополнительные действия.** Можно потратить пункт Ярости и получить дополнительное действие. За один ход гару не может потратить пунктов больше, чем его Ловкость. См. также Множественные действия, стр. 339.
- **Смена формы.** Трата пункта Ярости позволяет принять желаемую форму

без броска Выносливости + Инстинктов.

- **Возвращение в сознание.** Когда за один ход гару теряет уровней здоровья больше, чем его Выносливость, он теряет сознание и не может действовать в следующем ходу. Однако персонаж может использовать пункт Ярости, чтобы прийти в себя.
- **Поддержание активности.** Когда уровень здоровья оборотня опускается ниже отметки «обездвижен», он может прибегнуть к броску Ярости, чтобы продолжать действовать. Сложность броска равна 8. Каждый успех немедленно восстанавливает один уровень здоровья — даже если раны были осложнёнными! Однако гару даётся лишь одна попытка на восстановление. Также нельзя забывать об опасности впасть в безумие, которая таится в любом броске Ярости.

Есть ещё одна вещь, которая грозит тому, кто продолжает действовать на волне гнева. Если бросок успешен, игрок должен бросить ещё одну кость для получения боевых шрамов, сложив результаты обоих бросков (см. Таблица боевых шрамов, стр. 317).

- **Безумие.** Ярость, прежде всего, опасна безумием. В периоды эмоционального напряжения, голода или борьбы разум гару застит кровавая пелена. Всякий раз, когда персонаж совершает бросок Ярости и набирает не менее четырёх успехов, он впадает в безумие. См. Безумие, стр. 318 за дополнительной информацией о причинах и следствиях безумия.
- **Глаза волка.** За каждый пункт Ярости свыше значения Силы воли персонаж теряет одну кость от бросков при общении со всеми, кроме гару. Волчья суть проступает на поверхности, так что окружающие чувствуют себя неуютно и даже испуганно.
- **Потеря волка.** Если случится так, что у гару не останется ни пунктов Ярости, ни пунктов Силы воли, он «теряет» волка и перестаёт получать Ярость. Пока оборотень не вернёт её, он теряет возможность принимать какую-либо форму, отличную от присущей породе. Прежде чем восстановить Ярость, персонаж должен получить хотя бы один пункт Силы воли (см. раздел Сила воли, ниже).

Получение и восстановление Ярости

В ходе игры запас Ярости то увеличивается, то уменьшается, когда персонажи тратят её на дополнительные действия, смену форму и т. д. Потраченные пункты можно восстановить одним из следующих способов:

- **Луна.** Когда персонаж впервые видит на ночном небосводе луну, что-то ворочается глубоко в его душе. Оборотень получает один пункт Ярости в новолуние, два — при ущербной луне, три — при округлой и четыре — в полнолуние. Если луна соответствует знаку персонажа, он восстанавливает запас целиком. Это происходит только раз за ночь, когда персонаж в первый раз видит луну. Из вышесказанного следует, что к гару с высокой Яростью лучше не приближаться без нужды, когда на небе светит луна их знака. Полнолуние не зря вошло в легенды как время кошмаров, так как преисполненные Яростью аруны готовы в любой момент сорваться с цепи и раз-

рушить всё до основания. Немало приграничных городков исчезло с карты при полной луне.

- **Провал.** По решению рассказчика в достаточно напряжённый момент в случае провала персонаж может получить пункт Ярости, что отражает охватившую его досаду. Учтите, что общественная жизнь ничуть не спокойнее боя, а проваленный бросок при социальном взаимодействии даже обиднее.
- **Унижение.** Персонаж может получить пункт Ярости в отдельных унизительных обстоятельствах. Достаточно унижения для получения Ярости, или нет, решает не игрок, а рассказчик. Оборотни терпеть не могут, когда над ними потешаются. Провал, о котором говорилось выше, может усугубить положение: оборотень, который напортачит у всех на виду вполне вероятно окажется раздражён до предела.
- **Распря.** По решению рассказчика персонаж может получить пункт Ярости после первого хода ожесточённой перепалки, которая вот-вот выльется в побоище, или в любой по-настоящему жёсткой в плане отыгрыша ситуации. Это отражает предвкушение драки, когда гнев вздымается из глубин и переполняет персонажа.
- **Новая история.** Перед началом новой истории каждый игрок должен бросить кость, чтобы выяснить, сколько у персонажа пунктов Ярости, но не более её значения. Пунктов может быть больше или меньше, чем оставалось на конец предыдущей истории. Это связанно с непостоянством Ярости, которая скачет то вверх, то вниз на протяжении нескольких дней или во время смены лунной фазы.

Игрок может придумать объяснение таким переменам запаса Ярости, кратко описав жизнь персонажа между историями. Если описание окажется достаточно интересным и изобретательным, рассказчик может быть более снисходительным в выдаче пунктов Ярости или даже добавить пунктов сверх броска. Игрокам не стоит сетовать на нехватку пунктов Ярости — как только на небе покажется луна его знака, персонаж восстановит их все.

Гнозис

Гнозис отражает связь между гару и Священной Матерью, он — духовная половина оборотня, которая уравновешивает плоть. Мир духов и циклы Геи непостижимы без него.

Гнозис — вещество, из которого состоят духи, и поэтому с его помощью можно взаимодействовать с предметами и обитателями Умбры. Без Гнозиса сообщение с миром духов невозможно. При низком значении Гнозиса сложно дотянуться до Срединных земель, зато для гару с чрезвычайно высоким Гнозисом границы между мирами могут размываться, так что не всегда можно понять, дух перед тобой или нет.

Подобно Ярости и Силе воли, Гнозис представлен в двух формах: значением (отмечается точками), которое показывает постоянный Гнозис, и запасом (отмечается квадратиками), который отражает доступный для использования остаток. Запас Гно-

зиса не может превышать его значения. При использовании пункта Гнозиса стирается квадратик запаса, а не точка значения. Значение остаётся неизменным, в то время как запас истощается по ходу сюжета.

Применение Гнозиса

С помощью Гнозиса можно делать различные вещи, которые так или иначе связаны с миром духов.

- **Применение Даров.** Многие Дары требуют броска или траты Гнозиса.
- **Фетиши.** Гнозис используется для настройки на фетиш или для его активации.
- **Ярость и Гнозис.** Нельзя тратить пункты или делать бросок Гнозиса в тот же ход, когда тратились пункты или делался бросок Ярости (это правило не действует для некоторых Даров, например, «Мощи Тора»). Не очень-то получится сохранять мистическое сосредоточение, когда в тебе клокочет гнев.
- **Близость серебра.** Каждый серебряный предмет, который есть у персонажа при себе, уменьшает его значение Гнозиса на единицу. От некоторых вещей Гнозис страдает ещё сильнее. Потеря носит временный характер, и где-то через день после того, как персонаж расстанется с серебром, всё возвращается на круги своя. Так же персонаж может пострадать, если серебро есть у его спутников. За дополнительной информацией обращайтесь к разделу «Серебро», стр. 315.

Получение и восстановление Гнозиса

Есть несколько способов восстановить потраченные пункты Гнозиса.

- **Священная охота.** Часто на сходах гару устраивается ритуальная охота на благо каэрна и септа. Охотники призывают духа-энглинга и устремляются за ним в погоню на Земле или в Умбре. Сразив духа, оборотни благоговейно благодарят его за жертву, которая укрепит гару в борьбе с Вирмом. Охотники полностью возобновляют свой запас Гнозиса. Благодаря сопутствующим охоте обрядам, энглинг не погибает насовсем, а возрождается где-то в Умбре. Подробности об энглингах смотрите в приложении.
- **Сделка с духом.** Персонажи могут найти духа, например, энглинга, который согласится отдать часть своего Гнозиса. Для этого оборотень должен иметь возможность общаться с духом (необходим Дар «Разговор с духом»). Взамен дух попросит какую-нибудь мелочь: выполнить несложное задание или что-то вроде.
- **Медитация.** Персонаж может получить Гнозис, погрузившись в медитацию. Оборотень должен медитировать не менее часа, не покидая своего места и не отвлекаясь ни на что от размышлений о духовном. Игрок бросает Сообразительность + Загадки (сложность 8); за каждый успех персонаж восстанавливает пункт Гнозиса. Однако за каждый час медитации можно получить только один пункт. Поэтому если гару отвёл на медитацию час, но набрал три успеха, он всё равно получит только

один пункт Гнозиса. Подобная медитация совершается только раз в день, и за каждый следующий день на неделе, отведённый для медитации, сложность броска увеличивается на единицу до максимума в 10. Многие народы испытывают трудности с медитацией, поэтому значительной части гару приходится учиться погружению в себя.

- **Промежуток между историями.** В перерыве между историями игроки могут бросить Обаяние + Загадки (сложность 6). Каждый успех восстановит один пункт Гнозиса.

Сила воли

Сила воли определяет способность персонажа обуздывать позывы и желания, которые в ином случае стали бы управлять его поведением. Из трёх Свойств «заключительных штрихов» у Силы воли наиболее очевидное назначение — это мужество, упрямство и напряжение внутренних сил.

Подобно Ярости и Гнозису, Сила воли представлена в двух формах: значением (отмечается точками), которое показывает постоянную Силу воли, и запасом (отмечается квадратиками), который отражает доступный для использования остаток. Запас Силы воли не может превышать её значения. При использовании пункта Силы воли стирается квадратик запаса, а не точка значения. Значение остаётся неизменным, в то время как запас истощается по ходу сюжета.

Запас Силы воли подвержен резким изменениям за время игры. Он уменьшается на единицу всякий раз, когда персонаж совершает нечто экстраординарное, например, сохраняет самообладание или получает автоматический успех. В конце концов запасы Силы воли персонажа будут исчерпаны, и он уже не сможет заставить себя даже пальцем пошевелить.

•	Слюнтяй.
••	Бесхарактерный.
•••	Малодушный.
••••	Робкий.
•••••	Уравновешенный.
••••••	Решительный.
•••••••	Отважный.
••••••••	Упорный.
•••••••••	Непреклонный.
••••••••••	Невозмутимый.

Применение Силы воли

Сила воли — одно из самых часто используемых Свойств «Дикого Запада»: есть целая куча способов потратить и пополнить её запасы. Сила воли — один из ключе-

вых элементов игры, который требует постоянного внимания, поэтому необходимо твёрдо понимать следующие правила.

- **Автоматический успех.** Пункт Силы воли можно потратить для получения автоматического успеха в некотором действии. С этой целью можно тратить только по одному пункту в ход, но зато успех гарантирован. В любом простом действии можно автоматически преуспеть, и для этого достаточно лишь сосредоточиться. В случае с длительными действиями дополнительного успеха может хватить, чтобы избежать неудачи. В некоторых случаях рассказчик может запретить автоматические успехи.
- **Инстинктивные действия.** Иногда рассказчик может описать, что персонаж делает нечто инстинктивно, либо по наитию («Ты теряешь голову и нападаешь на шахтёров»). Тогда игрок может потратить пункт Силы воли и поступить по-своему. Однако порыв может вернуться, и придётся тратить дополнительные пункты, чтобы побороть его. Иногда он будет возвращаться, пока Сила воли не иссякнет, а в другом случае желание удастся преодолеть целиком.
- **Удержание безумия.** Выкинув четыре и более успеха на броске Ярости, персонаж срывается в безумие, если только не сможет удержаться благодаря успешному броску Силы воли. За дополнительной информацией обращайтесь к разделу «Безумие», стр. 318.

Восстановление Силы воли

Персонажи восстанавливают Силу воли, когда им удастся отдохнуть или вернуть уверенность в своих силах. Решение о том, когда и как персонажи пополняют Силу воли, принимает рассказчик.

Ниже приводятся три способа восстановить пункты Силы воли. Значение Силы воли остаётся неизменным: его можно увеличить только за опыт.

- Завершив историю (не под конец отдельной игровой встречи) персонажи восстанавливают все пункты Силы воли. Рассказчик может ограничить восстановление только теми стаями, которые в конце истории сохранили хотя бы подобие достоинства или достигли хотя бы частичного успеха. Иными словами: «Да, вы порвали губителей, но не спасли ранчо Брукшир от пожара. Результат мог быть и получше, но мог быть и похуже. Восстанавливайте всю Силу воли».
- (Опционально) В ходе истории персонаж достиг заметного успеха, и поэтому рассказчик решает, что это придаст ему уверенности в собственных силах, а значит и всю или часть Силы воли. Иными словами: «Несмотря на три серебряные пули в брюхе, ты догнал паровоз и спас детей. Держи три пункта Силы воли».
- (Опционально) Персонаж действовал в соответствии со своим знаком, и рассказчик может наградить его одним-тремя пунктами Силы воли. Достижение должно быть отыграно и одобрено рассказчиком; иными словами: «Ты филодокс, и поэтому, предотвратив кровопролитие, чувствуешь прилив гордости. Держи два пункта Силы воли».

Если ни один из предложенных вариантов не подходит вашему стилю игры, можно выдавать персонажам по пункту Силы воли каждый день после сна. Это просто и обеспечивает стабильное восстановление запаса.

Здоровье

Это Свойство определяет здоровье и телесную крепость персонажа. Есть несколько уровней ран, которые накладывают на персонажа различные штрафы. На уровне «Синяки» ото всех бросков отнимается одна кость, а на уровне «Увечья» — уже пять. Если костей в горсти не остаётся совсем, значит персонаж на такое действие уже не способен.

Если оборотень потерял сознание из-за осложнённого урона, он находится на волосок от гибели: ещё один потерянный уровень здоровья — и он умрёт.

Оборотни, конечно же, — существа невероятной физической крепости. Они — часть Геи, а значит и самой земли. Знахари, которые борются за Гею против Вирмовой язвы, они не столь подвержены губительному действию болезней и ран.

Считается, что оборотня нельзя ранить, но на самом деле они просто исцеляются буквально на глазах. Гару машинально восстанавливает один уровень здоровья в ход. Однако, если обстановка довольно напряжённая, как, например, во время боя, для исцеления нужно сделать бросок Выносливости (сложность 8). См. Лечение, стр. 311.

Всё же у гару есть одна серьёзная и, к сожалению, довольно известная слабость — серебро. Нанесённые серебряным оружием раны невозможно сразу же исцелить. С ранами от огня или сверхъестественных созданий (вампиров, пугал, других перевёртышей) такая же история. Их тоже нельзя вылечить без труда; такой урон называется осложнённым и является бичом оборотней.

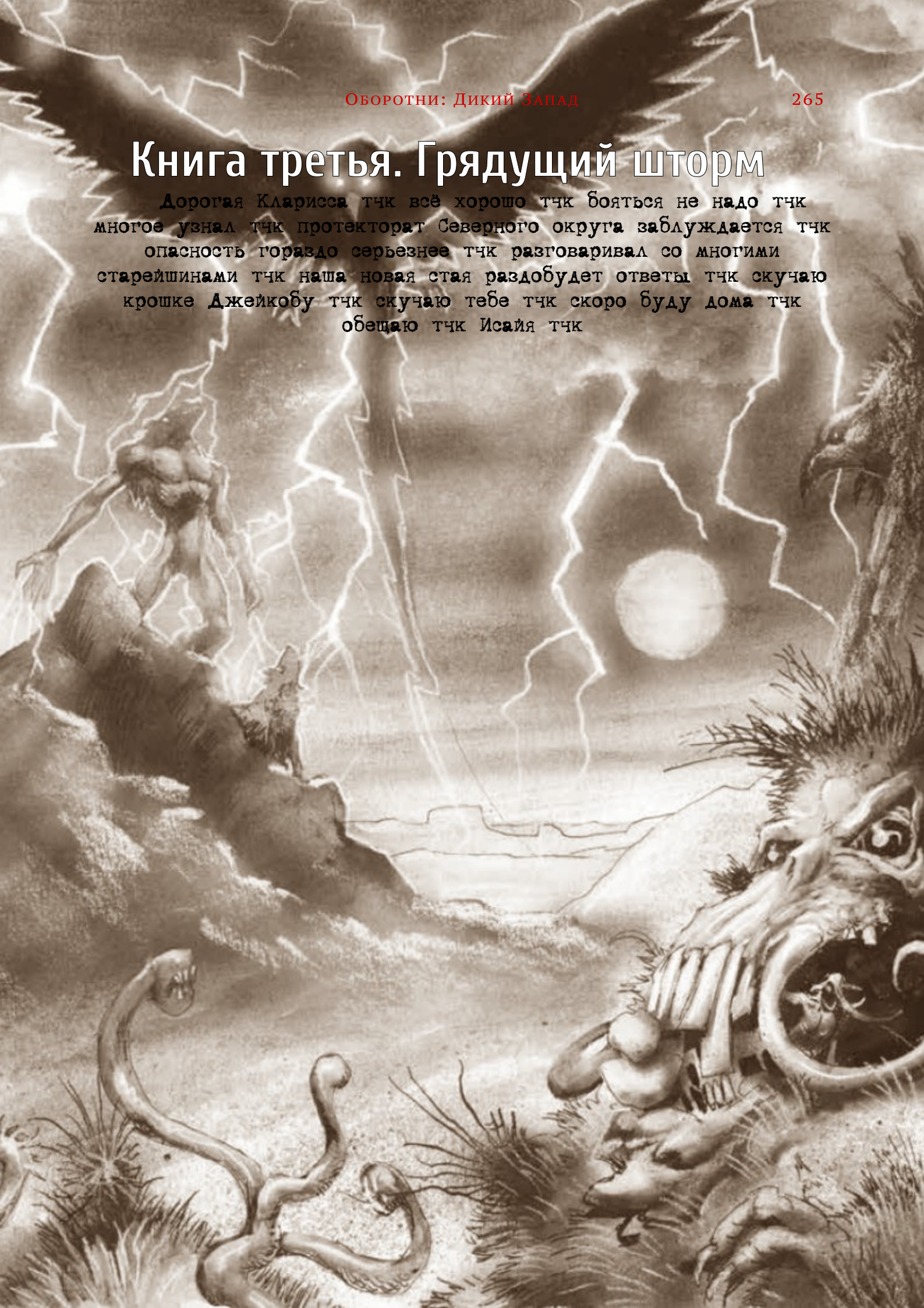
Подробнее об уроне и исцелении говорится в главе 8 «Игровые модели».

Уровни здоровья

Царапины (Bruised)		Вас слегка задели, но это нисколько не мешает.
Синяки (Hurt)	–1	Немного побаливает, но ходить совершенно не мешает.
Ушибы (Injured)	–1	Больно, но ходить не мешает.
Побои (Wounded)	–2	Вас изрядно поколошматили; идти ещё можете, бежать — уже нет.
Раны (Mauled)	–2	Вас так отделали, что вы едва на ногах стоите.
Увечья (Crippled)	–5	Хуже некуда. Остаётся только ползти.
Отключка (Incapacitated)		Нокаут! Вы даже пошевелиться не можете.

Книга третья. Грядущий шторм

Дорогая Кларисса тчк всё хорошо тчк бояться не надо тчк многое узнал тчк протекторат Северного округа заблуждается тчк опасность гораздо серьезнее тчк разговаривал со многими старейшинами тчк наша новая стая раздобудет ответы тчк скучаю крошке Джейкобу тчк скучаю тебе тчк скоро буду дома тчк обещаю тчк Исайя тчк



Глава 7. Штормовая Умбра

Когда луна заливает фронтир тусклым светом, земля преображается. От этого вида мурашки бегут по спине. Образы перемен, которые тенью заполняют неподвижные остовы городов-призраков. Звук нервного фырканья и ржания лошадей, смешанный с биением твоего сердца. Аромат дыма от бивачных костров, вокруг которых сгрудились люди, спасающиеся от скрытого в ночи ужаса. Вкус страха поселенцев перед темнотой, иррационального ужаса, порождённого кошмарами и рассказами о привидениях.

В лунном свете к нам протягивает руки мир духов. То, над чем белые поселенцы смеются при свете дня, называя сказками и суевериями, индейцы принимают как данность. В промежуток между нами и Умброй, местом где живут мечты и смыслы, не поместится даже нить паутинки. Умбра — это обиталище духов-тотемов и место рождения кошмаров.

Говорят, что Умбра — зеркальное отображение реального мира: в ней отражается всё материальное и, в свою очередь, в нашем мире отражаются духовные сущности Умбры. Мир духов подобно тихому омуту отражает окружающий мир, но если нырнуть в него, окажется, что всё намного интереснее. Нигде не сыскать такой дикой природы, как в Умбре. Там целые миры ждут первопроходцев, там можно поговорить с духами предков или с падшими богами, там можно обрести давно потерянное знание, древние артефакты и могучие фетиши. Но величайшее сокровище, которое ждёт путешественника, — это сама Умбра. Только в сравнении с миром духов оборотень может по-настоящему познать себя и своё место в замысле Геи.

Оборотни существуют в обоих мирах. Они — духи, облечённые в плоть и кровь. Гару сохранили древнее знание, как можно призвать духа через Барьер — границу, разделяющую физический мир и Умбру. Оборотни знают, как смотреть за пределы материальной реальности и как проникать на территорию духов. Гару нуждаются в Умбре, чтобы подпитывать свой дух и Дары.

По мере того, как основанные на логике европейская наука и философия вторгаются в Чистые земли, пропасть между мирами ширится. Вера скрепляет Умбру и физическую реальность, а так как наука «опровергает» реальность мечтаний и духов, Барьер между землями духов и землями людей становится крепче. Американские индейцы, которые почитают множество духов, в основном сохранили узы с Умброй. Они стараются поддерживать связи мира духов с нашим миром, поскольку большинство индейских племён понимает, что друг без друга они неполноценны.

Когда колонисты, пионеры и поселенцы принесли в Новый Свет европейские идеи и тем самым укрепили Барьер, отделяющий Землю от Умбры, разразилась война за власть над миром духов. Духовные болезни поразили индейцев и оборотней из племени Уктена и Вендиго. В ответ индейцы и гару ударили по инструментам науки, используя оружие духа.

Борьба перекинулась в Умбру. На американском Западе мир духов кипит и кло-

кочет. Забытые существа пробуждаются от вековечной дрёмы. Кажется, что сама Умбра вступила в бой за сохранение связей с Землёй. Яростные шторма обрушились на Умбру, и облако тьмы покрыло обширные области в мире духов. Обозлённые духи выползли за Барьер, чтобы отомстить нарушителям покоя. Среди оборотней ходят истории, что физическая реальность раскололась, и законы природы уже не соблюдаются. Мир духов Буйного Запада получил новое название. Теперь это Штормовая Умбра, и ярость её не знает границ.

Умбра

Умбра соткана из энергии духа. На Заре времён мир духов и мир материи составляли единое целое. Разделение положило между ними границу, которую назвали Барьером. Оба мира воззвали друг к другу и, желая воссоединиться, пробили в Барьере множество брешей. Но граница меж мирами являлась частью Фрактальной паутины, и поэтому её было не сломить. Некоторые существа, и среди них гару, умеют прорываться в Умбру сквозь Барьер. Также и многие духи, как злые, так и добрые, способны добраться до материального мира из Умбры.

Всё, что можно себе вообразить, существует в Умбре; некоторые даже говорят, что в той или иной форме в Умбре существует вообще всё. В мире духов дрейфуют пространственные «карманы», называемые мирами, со своими собственными законами природы. В некоторых вообще не действует логика и здравый смысл, но большинство всё-таки напоминают нашу планету. Там есть земля, небо, солнце, луна и звёзды, а «верх» противоположен «низу». Гару воспринимают Умбру теми же чувствами, что и в физическую реальность, разве что всё кажется… чуточку резче. Цвета ярче, запахи острее.

Часть оборотней Нового Света верит, что Умбра такова, какой кажется, но при этом за границей доступного смертным лежит ещё больший мир духов. У гару из других племён более сложные воззрения. Звездочёты, например, считают Умбру непознаваемой, ибо духовный мир предстаёт перед путником в соответствии с его ожиданиями. Остальные полагают, что чем ближе ты к Гее, тем яснее чувствуешь Умбру.

Одна из частей вотчины духов, Пенумбра, похожа на реальность больше других. Отголоски сильных желаний, поступков и верований просачиваются в неё через Барьер и формируют эфемеру — вещество, из которого состоят духи. Самые сильные и часто повторяющиеся эманации переходят из Пенумбры в Ближнюю Умбру, где они разделяются на миры, построенные вокруг некоторой идеи или понятия. Глубокая Умбра слишком далека от Земли, чтобы на неё влияли эманации мира живых. Там, отрезанная от остального мира духов Мембраной, обитает Триада — Вивер, Вильд и Вирм.

В Умбре водится множество духов всевозможных форм и способностей, которые зависят от их предназначения и замысла. Любой дух — воплощение своего предна-

значения, овеществлённый замысел. Некоторые из них злы и являются врагами оборотней, другие же действуют с гару заодно. Большинство оборотней делит их на две группы: естественные духи, которые связаны с Геей, такие как духи животных, растений и ветра; и сверхъестественные духи, которые служат другим силам, такие как чудовища и аватары Триады. У большинства духов нет материальной оболочки и поэтому они не могут находиться на Земле без того, чтобы вселиться или быть заключёнными в людей, животных или предметы. Отдельные духи способны собрать достаточно духовной энергии, чтобы сотворить себе тела. Тем не менее, только самые могущественные духи могут материализоваться без полного истощения сил.

Штормоглот — один из сильнейших духов Буйного Запада. Когда на Западе появились гару-вирмоносы, это древнее чудовище стало ещё сильнее. Раньше Штормоглот был могучим гу- бителем, но теперь его сущность сплавилась с энергиями Вивер, и это наделило его достаточным могуществом, чтобы подмять под себя Штормовую Умбру.

Мир духов дарит гару силу и свежесть. Несмотря на то, что оборотни рождаются в материальном мире, их связь с Умброй необычайно крепка. Местность, где Банок, называется каэрном. Гару заботятся и охраняют такие священные места, потому что там они могут беспрепятственно исполнять обряды и общаться с миром духов. Умбра дарит надежду и безграничные возможности тем, кто не боится

неизведанного и неоформленного.

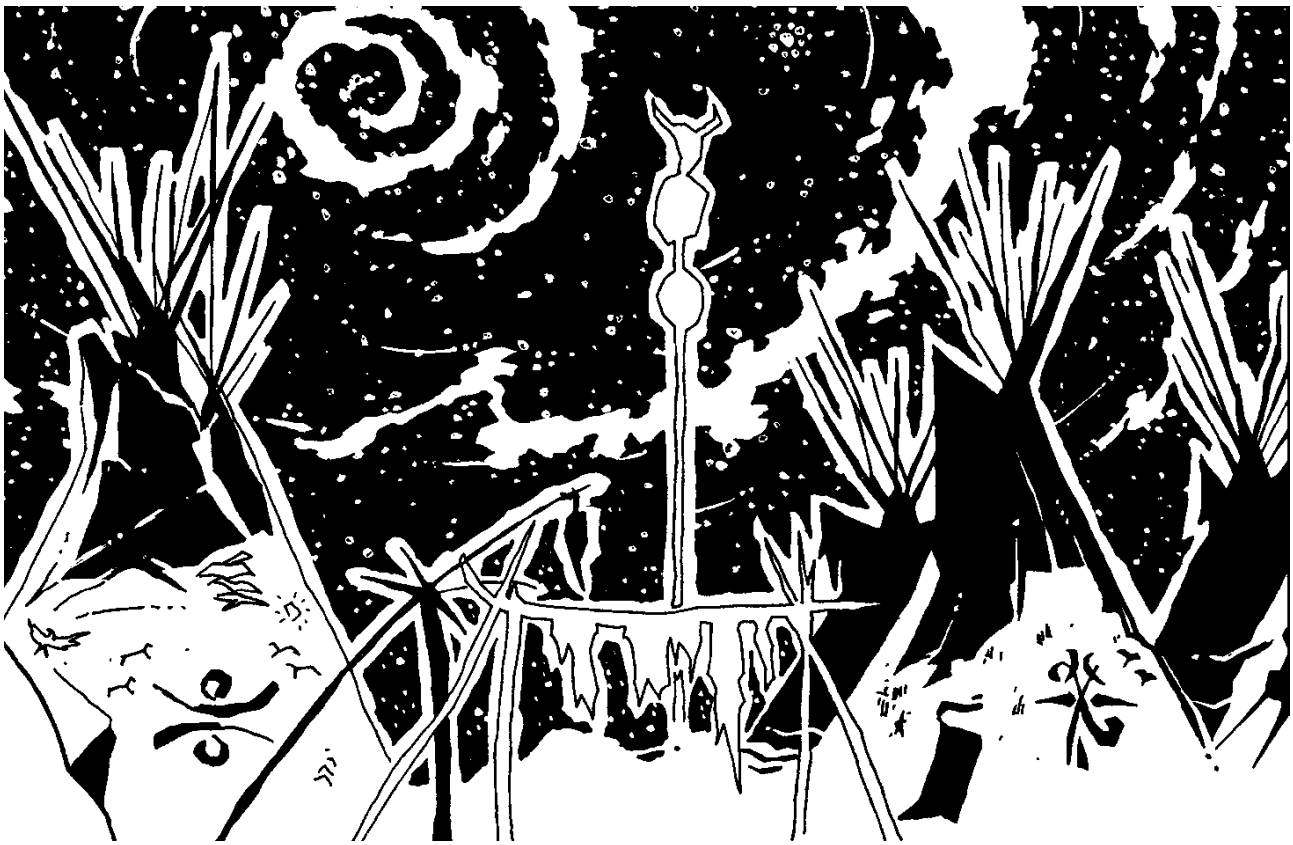
Гея или Теллуриан

Когда оборотни говорят о той части вселенной, где водятся чудовища и злые духи, они называют мироздание Теллурианом. Когда же подразумевается благая и животворная часть творения, мироздание зовут Геей. Оба понятия обозначают одно и то же, только с разными акцентами.

Гару верят, что сам по себе никто не способен постичь полноту творения. Единственный способ познать Теллуриан — стать одним целым с Геей — душой мира. Зацикленность на «здесь и сейчас» разрушает это единство, поэтому единственный способ добраться до Геи и достичь духовного просветления лежит через Умбру.

Устройство вселенной

Оборотни называют центр мироздания Геей. Она — фундамент и источник всего сущего. Вокруг Земли и вдаль за границы этого центра жизни раскинулась Умбра. Умбра состоит из трёх слоёв: Срединных земель, Нижнего мира и Небес. Гару и все живые существа обитают в Срединных землях. Покойники, демоны и чудовища рыщут по Нижнему миру, иногда выбираясь, чтобы наводить ужас на живых. Небеса далеки и непостижимы. Там живут могущественные создания, и отважные путешественники иногда заручаются их поддержкой, но гару принадлежат Срединным зем-



лям и не должны гоняться за тем, что находится под землёй или на небе.

Земля лежит на груди Геи. В центре Земли растёт Мировое древо, устремляя ветви в Небеса и достигая корнями до самого Нижнего мира. Североамериканские индейцы говорят, что Мировое дерево растёт на спине гигантской черепахи, которая плывёт по великому океану Умбры. Панцирь черепахи — это поверхность Земли.

Оставшаяся часть реальности создана или сформирована Триадой: Вирмом, Вивер и Вильдом. Говоря простыми словами, Вильд олицетворяет неоформленный потенциал — это энергия творения в непрестанном движении. Вивер берёт потенции Вильда и придаёт им неизменную форму. Сама по себе Вивер не способна творить, зато она может упорядочивать творение Вильда. Вирм — это сила разрушения, которая ломает устоявшийся порядок творения. Он удаляет отмершие ветви Мирового древа, не давая гниению распространиться… так, по крайней мере, было заведено. В настоящее время Вирм варварски набрасывается на всё Древо, отрывая живые ветви вместе с мёртвыми, срывая цветущее точно так же, как и засохшее. Вселенная приводится в движение взаимоотношениями внутри Триады. Если Триада действует согласно, творение купается в милости Геи. Если в ней царит разлад, вселенной несдобровать.

Умбра — это обитель истины. Если исцелить дух, то и тело пойдёт на поправку. Гару верят, что если найти и устранить духовную подоплёку проблемы, то она разрешится сама; очисти духовную скверну на береге Пенумбры, и берег реального мира очистится вслед за ним. Через Умбру гару могут исправить скрытые причины зла, творящегося на Земле. Оборотни способны изменить судьбу вселенной; это тяжкое бремя, но они взваливают его на себя с радостью.

О том, как всё начало быть

Тайну творения невозможно выразить словами, ибо творение началось прежде слов. Мудрейшие шаманы говорят о черепахе, которая лежала на водах океана вечности. Взошедшее солнце согрело воды, и черепаха заснула. На спину спящей черепахи упало семечко, которое выпало из клюва ворона, и из него выросло огромное древо. Крона дерева уходит ветвями в облака и касается мира духов. Мертвецы живут в черепашьем животе, который стал царством мёртвых. Варианты этой легенды разнятся, но большинство гару уверены, что рассказ довольно близок к истине.

Заря времён

В начале времён мир Геи был един и целостен. Материя и дух были одно. Триада находилась в равновесии, и колесо мироздания вращалось беспрепятственно. Отдельные существа, вместе материя и дух, жили в гармонии и единстве. Они обладали разумом, но знали своё место и предназначение во вселенной. Счастье и печаль были частью бытия, и первые существа делили свои радости и горести со всем цар-

ством Геи. И сами они чувствовали радость и боль вселенной, страдая или веселясь вместе со всем творением.

Жизнь была бесконечной, пусть и непрерывно меняющейся. Тогда создания могли принять новую форму и начать новую жизнь, но они всегда сохраняли старое самосознание. Ничто не умирало окончательно, вместо этого существуя в вечном круговороте перерождений. Это были времена «настоящей» Геи, ведь все знали, что они принадлежат Матери и Её вселенной. Все были одним, но всё-таки каждая личность сохраняла индивидуальность. Всё было возможно, и ничто не стесняло творение. Гару утверждают, что у каждого живого существа в глубине души сохраняются воспоминания об этом времени чудес.

Разделение

И тогда разразился катаклизм, который смёл эдемскую безмятежность Зари времён. Творение оказалось разодрано на две части: материя и дух были оторваны друг от друга. Чудовищная громада Барьера встала между миром духов и миром материи. Всё живущее вскричало в едином порыве от боли и ужаса. Никогда им больше не познать блаженства целостности. Гея оказалась разделена и разделена навсегда.

Оборотни утверждают, что всё зло проистекает из этого Разделения. До него боль была предостережением о нежелательных последствиях. После Гея познала ярость и гнев, и передала их Своим детям. В физический мир вошла смерть, и растворение — в мир духов. Живущие научились причинять другим боль ради удовольствия. Люди и духи познали страх и одиночество. Утопия рухнула.

Ни чистокровные, ни европейцы не могут сказать с уверенностью, что вызвало Разделение. Часть гару винит во всём Вирма и заявляет, что его рождение повлекло за собой Катастрофу. Некоторые оборотни верят, что когда Вирм спятил, его дикие конвульсии оторвали дух от плоти. Другие же полагают, что он разделил миры материи и духа нарочно.

Но согласно большинству мудрецов гару, это Вивер сошла с ума. Она стала плести Фрактальную сеть всё быстрее и быстрее. Вирм за ней не поспевал, и равновесие сместилось в сторону порядка. Вирм силился уничтожить сотворённое Вивер, но по причине слепоты сам угодил во Фрактальную сеть. Он пытался вырваться, но лишь запутывался всё больше и больше. Вскоре он запутался окончательно. Не имея возможности исполнить своё предназначение, Вирм помутился рассудком. Бесцельное творение Вивер сошлось с беспорядочным разрушением Вирма. Цикл распался.

Дисбаланс расколол реальность. Порядок и материальная часть вселенной собрались в одном мире, а творческая духовная энергия осела в другом. Взаимосвязь сохраняется, но Барьер не даёт мирам соединиться.

В результате большинство живущих, за исключением перевёртышей и некоторых других существ, оказалось отделено от своего духа. Живая душа поддерживает в людях жизнь, но их настоящий дух находится в глубоком сне и не видит окружающий его космос, не знает о своём месте и предназначении. Живущие видят и обща-

ются друг с другом телесно, но лишь в исключительных случаях то же можно сказать об их душах. Многие разумные создания смутно припоминают и могут дотянуться до своего духа во сне, но почти никто не может пересечь Барьер. Они не могут добраться до Умбры. Они не могут вернуть себе душу.

Волки, которые ходят меж миров

И всё же есть оборотни — те, кто умеет пересекать границу миров. Они сохраняют доступ в Ближнюю Умбру и дрейфующие там миры. Хотя сами гару могут проникать через Барьер, им всё ещё предстоит отыскать способ стереть границу и восстановить Гею.

Оборотни умеют проникать из материального мира в Умбру. Однако это опасное предприятие, так как при переходе через Барьер гару может застрять в стене между мирами. Оборотни зовут процесс пересечения границы «шагом в сторону».

В Умбре гару ищут ответы на встающие перед ними вопросы духовного плана. Они надеются решить проблемы мира живых, распутав их духовные корни. Лишь немногие оборотни идут в Умбру за могуществом, большинство пытается найти способ воссоединить Гею и вернуть наследие предков. К сожалению, мрачная обстановка Буйного Запада наводит большинство на мысль, что если дух и материя когда-нибудь и воссоединятся, то точно не при них и не при жизни их детей. Вирм стал слишком силён, и с каждым днём причин для уныния всё больше.

Умбральный ландшафт

Гару — лучшие разведчики и следопыты Штормовой Умбры по эту сторону Барьера. Оборотни открывают Лунные мосты и путешествуют от одного каэрна к другому через Умбру. Они делают шаг в сторону и следуют Тропами духов или Лунными путями.

Оборотни — самые искусные из земных путешественников по Умбре, но не единственные. Могущественные шаманы могут вступать в мир духов, то же касается и магов (некоторые из них уважают обитателей Умбры, другие — нет). Более того, другие перевёртыши способны ориентироваться в Штормовой Умбре с той или иной лёгкостью. Особенно этим примечателен остаток детей Койота, для которого, похоже, перемещение по Умбре не требует никаких усилий.

Яростный напор Штормовой Умбры проделал в Барьере Буйного Запада прорехи. Иногда через них проваливаются даже обитатели нашего мира. Но из тех людей, которые попали в Умбру, мало кто выживает и может рассказать об увиденном.

Земля

Гея расположена в центре духовного космоса. Оборотни верят, что Умбру излу-

чает вокруг себя физическая реальность. Барьер окружает и проницает мир живых, разделяя плоть от духа. Чаще всего гару пересекают границу миров там, где она слабее, то есть в каэрнах, если только обстоятельства не заставят сделать шаг в сторону, где придётся. Когда бушуют беспощадные умбральные шторма, между мирами открывается проход, и дух соединяется с материей. Гару называют места, где подобное происходит с завидной регулярностью, дурными землями. Во всём творении нет более важного места, чем Земля, поэтому гару иногда называют её Королевством[27], именем, которое ввели в обиход средневековые Серебряные клыки.

Барьер

Материя и дух тянутся друг к другу, желая воссоединиться. Барьер силится удержать их порознь. Кое-где Барьер настолько силён, что земля становится духовно мертва. Кое-где законы вселенной нарушаются, и Умбра просачивается в Королевство. Первопроходцы пересекли Северную Америку, нанесли территорию на карту, построили железнодорожные пути, заложили дороги и поселения, и вместе с тем установили власть Вивер. В мире становится всё меньше белых пятен. И вот на Буйном Западе оставшиеся энергии Вильда вышли из-под контроля. Шторма грозят погубить все труды Вивер и погрузить оба мира в хаос.

Оборотни преодолевают Барьер различными путями. Они переходят в мир духов, сосредоточившись на своём духовном начале и сделав шаг в сторону. Также они попадают в Умбру во сне. Помимо этого гару находят области со слабым Барьером — каэрны — и устраивают септы для их защиты и борьбы с посягательствами Вивер.

У любого места на Земле есть значение Барьера от 2 до 8. Там, где оно максимально, попасть в мир духов практически невозможно. Там, где Барьер слаб, попасть в Умбру совсем несложно, если знать как.

Местность	**Типовое значение Барьера**
Большой город	7
Большинство поселений	6
Обжитый фронтир	5
Девственная природа	4
Обыкновенный каэрн	3
Могущественный каэрн	2

Конечно, указанные значения относятся к Барьеру Буйного Запада. В Европе и других перенаселённых областях Барьер крепче. За последние несколько веков его сила росла по всему миру, заставив отдельных духовидцев объявить скорое приближение конца. Многие гару отправилось на американский фронтир, потому что Барьер здесь всё ещё слаб. Некоторые надеются воссоединить Умбру с миром живых и в результате обновить всё Гею.

[27] В оригинале The Realm, т. е. не только Королевство, но и Мир с большой буквы (в отличии от миров Умбры).

Каэрны

В диких, нехоженых местах Барьер слабеет. Где он тоньше всего, духовная энергия изливается напрямик в физическую реальность. Так называемые законы природы уступают там чудесам и волшебству. Гару благоговейно чтят такие места. Оборотни ревностно охраняют свои каэрны от тех, кто высасывает духовную энергию земли, и тех, кто вознамерился перекроить их на свой лад. Нередко это значит, что защищать каэрн приходится от гару. Пока европейцы продвигались по Северной Америке, туземные и приезжие оборотни сражались за каэрны, оставляя после себя смерть и разруху. Значительное число каэрнов Чистых земель пали в междоусобных распрях и под ударами завезённых из Европы духов Вирма и Вивер, духов, с которыми Вендиго и Уктена давно не доводилось сойтись в бою. Когда племя Кроатоан сгинуло, треть каэрнов Северной Америки оказалась без присмотра, а сил, чтобы занять их, у оставшихся чистокровных не хватило.

В части каэрнов воплощается некоторая грань жизни, такая как лидерство или битва. В каэрне обитают соответствующие его назначению духи. Нередко оборотни могут воззвать к мистическим силам каэрна; силам, которые сообразны его природе.

Сила каэрнов лежит в пределах от 1 до 5. Каэрн видений первого уровня может пробудить в гару неясные ощущения, тогда как такой же каэрн пятого уровня способен наполнить разум целой группы подробнейшими образами будущего. Чем слабее Барьер, тем каэрн сильнее.

Периферия

На границах Умбры духовные энергии просачиваются в материальный мир. Большинство жителей Земли способно воспринимать только эту часть мира духов, так называемую Периферию. Энергий Периферии недостаточно, чтобы подпитывать гару, зато для тех, чей дух не пробуждён, они словно манна небесная. Есть масса людей готовых на всё, будь то опиум или пейотль, религия, аскетические практики или индейские парные, лишь бы выбраться на границу Умбры.

Человек может коснуться Периферии, если распознает своё духовное «Я». Он чувствует духовное пробуждение, искра жизни в нём разгорается. Проблемы отступают, а разум раскрепощается. Все чувства обостряются, и человек ощущает единство с мирозданием. В состояние изменённого сознания способен войти любой человек, и для этого есть различные способы. Кинфолки связаны с Периферией более тесными узами, чем большинство людей и волков; ряд легенд даже утверждает, что они могут общаться через неё с проходящими по Ближней Умбре гару.

Соприкосновение с Периферией вводит людей в «чудесное» состояние пробуждённого сознания, в котором кажется, что всё по плечу. С какими ожиданиями ты вошёл в Периферию, то и произойдёт. Подавленный человек ещё глубже впадёт в уныние. Тот, кого мучит животрепещущий вопрос, может внезапно найти решение

своей проблемы. С теми людьми, которые коснулись Периферии, могут общаться духи. Иногда попадаются благие духи, которые могут помочь; в других случаях люди привлекают внимание губителей и прочих злодейских существ.

Таблица каэрнов

Уровень каэрна	Барьер	Дальность Лунных мостов
1	4	1000 миль
2	3	2000 миль
3	2	3000 миль
4	2	6000 миль
5	2	10 000 миль

Дальность Лунного моста считается по уровню каэрна, где он открыт, а не по точке назначения. Дальность Мостов, открытых вне каэрна, составляет 1000 миль. Учтите, что на Западе почти нет Лунных мостов в другие точки мира; попасть на другие континенты можно лишь из тех священных мест, которые недавно были захвачены иммигрантами.

Типы каэрнов

Тип каэрна	Способность	Встреча с духами
Любой	Открытие Лунных мостов	—
Покоя	Эмпатия, медитация	Мира, духи оленя
Загадок	Способность «Загадки»	Иллюзий, тени, хамелеона
Плодородия	Различные виды изобилия	Воды, духи кролика
Гнозиса	Пункты Гнозиса	Энглинги, привидения
Исцеления	Уровни здоровья	Мира, покоя, воды
Чести	Знание Литании	Пегасы, духи орла
Лидерства	Лидерство, Запугивание	Войны, духи птиц
Ярости	Пункты ярости	Войны, боли
Выносливости	Кость поглощения урона	Защиты, духи черепахи
Силы	Атрибут «Сила»	Войны, духи бизона
Видений	Оракулы	Духи птиц
Воли	Пункты Силы воли	Войны, духи предков
Мудрости	Ритуалы, Экспрессия	Совы, духи предков
Вильда	Всё, что угодно	Вильдлинги

Здесь перечислены самые характерные для определённого типа каэрна духи, но это не значит, что все они присутствуют в каждом таком каэрне.

Воспользоваться Лунным мостом возможно только при условии, что оба каэрна провели обряд открытого моста. В большинстве индейских каэрнов не станут открывать Мост до Европы и наоборот.

Встретив злого духа, путешественник по Периферии должен немедленно уходить, если не хочет стать его добычей. Однако те, кто используют для изменения сознания наркотики, не всегда могут остановиться. Слишком долгое пребывание в Периферии вызывает у человека шок от столкновения с реальностью. Нанесённый пси-

хике вред может оставить на личности незаживающие шрамы. И только те, кто вошёл в Периферию усилием воли, смогут покинуть её в любой момент без вреда для себя.

Гару уверены, что Штормоглот легко сдвигает границы Периферии, заводя ничего не подозревающую жертву в ловушку. Некоторые обитатели Буйного Запада, попавшие в Периферию, привлекают внимание могучего духа, завлекающего их дальше по пути изменённого сознания, чтобы окончательно окружить и поработить. Эти несчастные обычно становятся пугалами, но кое-кто возвращается в физическую реальность… со слегка иным её восприятием. Из последних получаются самые неуловимые пешки великого Вивер-губителя, ведь они обычно понятия не имеют, кому служат.

Пенумбра

Пенумбра — это та часть мира духов, которая соответствует материальной реальности. В ней находятся духовные слепки обитателей и предметов мира живых. Оборотни регулярно наведываются в Пенумбру, чтобы сражаться с губителями, оскверняющими и перекраивающими Гею с той стороны Барьера. Если губителю удастся извратить дух, его материальное воплощение вскоре последует тем же путём.

Пенумбра, иногда называемая Земной Тенью, — это серое призрачное место, освещаемое только Селеной, целестиной луны. Чем тоньше локальный Барьер, тем сильнее Пенумбра напоминает мир духов. Атмосфера места, эмоции, которые оно вызывает, — всё это передаётся умбральному отражению. Косогор кажется круче, воздух чище. С телеграфной линии спадает блестящая паутина, а по проводам изредка проносятся подобно разрядам молнии механические пауки. Пустыня выглядит голой и безжизненной, или же кишит духами животных и стихий. Медный рудник сочится едким металлическим шламом. Что бы не преобладало в конкретном месте — красота, грязь, спокойствие, угроза или что-то ещё — в Пенумбре оно становится почти всепоглощающим.

В Пенумбре содержится эфемера (вещество, из которого состоят духи) — аналог материи Королевства. Умбральное воплощение есть только у тех физических объектов, которые накопили большие запасы духовной энергии. У старых построек часто есть брат-близнец в Земной Тени, зато большинство (если не все) новых поселений фронтира слишком молоды, чтобы отбрасывать духовную тень. Духи Триады перемещаются по Пенумбре, держась поближе к вещам, которые относятся к их хозяевам. Только у духовно пробуждённых созданий, вроде магов или оборотней, дух достаточно силён, чтобы отбрасывать в Пенумбру тень.

Дух может длительное время существовать без физической основы, но материальный объект без духовной половины обречён на скорую гибель. Если повалить тотемный столб в Королевстве, его дух просуществует в Пенумбре долгие годы. Напро-

тив, если уничтожить духа тотема, материальный столб скоро сгниёт до основания. По этой причине Пенумбра так часто становится полем битвы, ведь оборотни хотят защитить свою территорию на духовном фронте.

Пенумбра усеяна доменами, небольшими участками мира духов, которые связаны с областями физической реальности и Ближней Умбры. Почти всегда там водятся духи. Для поддержания своего существования домены вытягивают энергию из соответствующих областей Ближней Умбры.

- **Вильдлинги.** Это места, где Королевство соприкасается с чистой силой Вильда. Здесь ничто не остаётся неизменным, даже посетители таких доменов трансформируются под влиянием опасных энергий. По пришествии Вивер и освобождении Штормоглота многие вильдлинги растут с ошеломляющей быстротой или перемещаются по Пенумбре, уничтожая встречные творения Паучихи. Нашествие европейских духов Вивер, кажется, сделало вильдлинги ещё более непредсказуемыми, чем они были.
- **Лощины.** Лощины — это области, наполненные Вильдом. Здесь воплощается мечта об «идеальной» природе с говорящими животными и разумными растениями. Лощину можно повстречать где угодно: и в лесу, и на равнине, и в пустыне. Она может напоминать идеализированный водопой, гнездовье на вершине горы, лесистый островок на реке или любое другое райское местечко.
- **Паутины.** Это места, где Пенумбры коснулась Вивер. Паутины можно найти в местах с продвинутой техникой, вроде телеграфных линий или железнодорожного депо. В таких доменах всё опутано блестящей металлической паутиной, по нитям которой ползают чуждые насекомообразные духи Вивер. Число паутин растёт, хотя на Буйном Западе они всё ещё в диковинку. Племена иммигрантов в большинстве своём лучше справляются с паутинами, чем чистокровные. Уктена с Вендиго почти лишены опыта обращения с доменами Вивер. Хуже всего то, что одного касания Штормоглота достаточно, чтобы паутина порвалась и её переплетённые обрывки стали невероятной полу-трущобой, которая вдвое опаснее для беспечного путника.
- **Трущобы.** Трущоба — это область смешанных энергий Вирма и Вивер. Уктена приписывают возникновение большинства трущоб Буйного Запада действию Штормоглота. Трущобы появляются в особо бездушных и перенаселённых городах как загаженная, извилистая, опутанная паутиной городская застройка. Множество слухов ходит о трущобе, которая зародилась в глубине Средней Умбры, распухла до колоссальных размеров, проникла в один из девяти Ближних миров и стала новым источником энергии такого рода доменов.
- **Химейры.** Это домены снов, которые соединены с Областью грёз. Любое создание, которое видит сны, может попасть в химейру. Облик домена зависит от того, какой сон он воплощает. Иногда это фантастические ландшафты, населённые причудливыми обитателями; иногда — кошмарный гротеск на основе нашего мира.
- **Эпифы.** Эти домены воплощают абстрактные понятия. Эпифы — чрезвычайная редкость и предмет охоты Звездочётов, которые утверждают, что посещение таких мест дарует удивительные прозрения. Большинство оборотней не способно по-

нять абстракции эпифов и их населения. Жизнь гару не оставляет времени для долгих раздумий над отвлечёнными понятиями.

Бывают и другие домены, например, троды (круги фей) и адские ямы (домены, обезображенные Вирмом), но они почти не встречаются на Буйном Западе.

Умбральные шторма

Как только европейские ценности колонистов вытеснили верования индейцев, на Умбру обрушились шторма. Вивер оплела Буйный Запад нитями науки и техники, чьими самыми наглядными проявлениями стали железные дороги, раскинувшиеся на мили окрест прежде дикого фронтира. За поселенцами последовали европейские духи, которые развернули с местными духами борьбу за власть. Возникшие в результате водовороты породили Штормовую Умбру. Даже в песнях и сказаниях гальярдов не найти упоминания о столь яростных штормах, как на американском Западе. Чистокровные знают, что не всегда Умбра Буйного Запада была такой беспокойной, но им не удаётся убедить в этом пришельцев.

Умбральные шторма могут сбить стаю с курса, разрушить Лунный мост или обрушить на участок физического мира духовный катаклизм. Когда шторм обрушивается на Землю, это выражается в моровой язве, голоде и смуте; добрые люди начинают резню; здания разваливаются без видимых причин; растущие как грибы города становятся пристанищем призраков. Шторма оставляют в Барьере прорехи, благодаря которым появляются дурные земли, странные области, где можно входить и выходить из Умбры. Некоторые шаманы считают, что дурные земли — это небольшие домены Геи, перекрученные под напором Штормовой Умбры.

Дурные земли

Дурная земля — это редкий вид умбральной местности, встречающийся только на Буйном Западе. Там Барьер временно опускается до 1. Целая область пространства перемещается из Умбры на Землю и обратно. Периферия дурной земли необычайно сильна, так что большинство вернувшихся из неё рассказывают, что как будто побывали во сне.

Дурные земли следуют за ветрами Штормовой Умбры. Жестокие шторма сметают Барьер на протяжении многих миль, оставляя за собой необычные участки земли. Большинство встреч с дурными землями начинается с неверного поворота на пути, который приводит к не отмеченному ни на одной карте городку или горному плато. Первое время мало кто осознаёт, где оказался. Обитателям подобных местечек, по-видимому, нет никакого дела до происходящего за пределами их мирка.

Первые симптомы того, что не всё в порядке, — случайные стечения обстоятельств и незначительные «перебои» реальности. Бродяга с пересохшим горлом может обнаружить, что купленная в салуне кружка не кончается. Игру на пианино может преследовать эхо. За соседним столиком младшими картами могут бить стар-

шие, а девять тузов на колоду никого не возмущают. Лошади, попавшие на дурную землю, начинают «чудить», и это может стать первым признаком того, что дело тут нечисто.

Странности продолжают накапливаться. Охотник за головами может притащить в город тушу фрактального паука и потребовать награды. Оборотень может перекинуться на виду у всех, но никто из жителей не впадёт в Делирий и даже не обратит на гару внимания. На природе кролики охотятся на койотов ради пропитания. Восход солнца задерживается на несколько дней. В дурных землях непременно есть нечто противоестественное. Это не то благостное место воссоединения духовного и физического миров, о котором мечтает большинство гару. Дурные земли скорее похожи на результат приложения одной воспалённой раны к другой — то есть на настоящее месиво.

Дурные земли располагаются в центре умбрального шторма. Шторм сметает Барьер, мешая законам природы (как их понимает основная масса людей) исполняться должным образом. У большинства дурных земель есть некоторый источник духовной энергии, из которого они черпают свою силу. Таким источником может быть забытый каэрн, древний фетиш, дремлющий дух и т. п. Чаще всего шторм вызывает древний и позабытый враг, который притаился на дурной земле, надеясь освободиться с помощью привлечённых бурей путников. Если источник духовной энергии удалить или отрезать от дурной земли, она сама собой исцелится.

Срединные земли

Когда оборотень пересекает Пенумбру, он попадает в Срединные земли, или Ближнюю Умбру. Это страна вихрящихся туманов, через которые проступают сотни дрейфующих миров. Они вращаются вокруг Геи точно так же, как луна вращается вокруг Земли. Иные реальности хранят многочисленные и могущественные тайны. Они таят материалы, необходимые для изготовления фетишей или проведения ритуалов. В глубине некоторых миров сокрыто забытое знание. У большинства из них есть правитель, которым чаще всего становится могущественный и непредсказуемый дух.

Среди этих реальностей выделяются девять Ближних миров Умбры. Каждый из них окружён мембраной, которая удерживает духовную энергию внутри. Когда оборотень входит в один из девяти миров, ему кажется, будто он шагнул из Умбры на Землю. Врождённые способности гару продолжают действовать, хотя некоторые из Девяти миров налагают на них свой отпечаток. В каждом из Ближних миров действуют свои «физические» законы, которые управляют местной реальностью. О других мирах, помимо этих девяти, ходят многочисленные слухи, но они практически неизвестны гару.

Вдобавок к Ближним мирам Умбру заполняют домены, субмиры и области, включая Область снов. У доменов из раздела «Пенумбра» есть более мощные и круп-

ные аналоги в Ближней Умбре. Также у каждого племени гару есть Отчий край — воплощение их мечты об идеальном протекторате; это одни из крупнейших доменов Ближней Умбры. По краям Ближней Умбры дрейфуют Виды, которые предлагают взглянуть на такие абстрактные понятия, как смерть, хаос и стазис. Виды недоступны для путешественников, и всё же многие считают их окном в Небеса.

Ближние миры

Девять миров образовались, когда эманации Геи соединились с энергиями Триады. Часть этих миров ближе к Гее, часть — к духам Триады. Это самые устойчивые и богатые духовной энергией миры Ближней Умбры, хотя молва сообщает о двух других Ближних мирах, которые только формируются в царстве духов. Один, Кровавый мир, по слухам посвящён смертям и страданиям вытесненных с родной земли индейцев. Другой — растущий мир трущоб под названием Шрам, в котором энергии Вивер и Вирма смешались с эманациями европейских фабрик.

- **Бездна.** Бездна — это прореха в ткани реальности. Некоторые Вендиго рассказывают, что там умер Пожиратель душ, гигантский дух Вирма, сражённый в результате самопожертвования Кроатоан. Другие считают, что в этом месте Теллурриан рассыпается, открывая проход за пределы Небес. Внутри Бездны царит небытие — отсутствие света, отсутствие звука, отсутствие любых ощущений. Ничто попавшее в неё уже не возвращается. Духи отказываются идти в Бездну и покидают тех, кто настаивает на путешествии.
- **Врата Аркадии.** Давным-давно феи покинули Землю и вернулись на родину. В Ближней Умбре они оставили врата, которые со временем стали значимым миром. Он перенял многие черты родной для волшебного народца Аркадии. Во Вратах Аркадии живёт небольшое число фей, либо оставленных сторожить проход, либо брошенных товарищами на произвол судьбы. Некоторые Фианна рассказывают, что феи, прошедшие через Врата, разительно отличаются от тех, кто остался позади.
- **Мир преданий.** Сказания гару положили начало собственному миру. Древние герои от каждого племени обитают там в связке субмиров и раз за разом воплощают в жизнь саги о своих подвигах. Оборотень, попавший в мир преданий, может стать участником такой саги и испытать себя в разыгрываемом мифе. Теурги спорят до хрипоты, отражает ли этот мир реальное прошлое, или же унаследованный гару пересказ легенд. Говорят, что в мире преданий Чистые земли до сих пор чисты под защитой величайших героев Уктена и Вендиго.
- **Небесный мир.** Этот мир простирается от облачной границы Ближней Умбры до самых Небес. Там находятся звёзды, чей свет освещает Ближнюю Умбру, и домены инкарн Гелиоса и Селены. Считается, что в этом мире находятся королевские дворы духов, а врата, ведущие в Небеса, плавают среди облаков. Гару могут добраться до Небесного мира, двигаясь в Умбре вверх.
- **Пангея.** Возможно, величайший из Ближних миров. Бесчисленные века сформировали этот образ Земли, какой она когда-то была. В Пангее водятся все жи-

вые существа, когда-либо населявшие Землю, в том числе гигантские динозавры глубокой старины. Обширные пространства покрыты древними лесами, не ведавшими топора. Здесь устроила себе логово инкарна по имени Древний змей. Многие шаманы верят, что в Пангее можно отыскать секрет спасения Чистых земель от Вивер, и отправляются за ним в поход.

- **Поле битвы.** Этот мир образовался благодаря почестям, которые человечество воздаёт войне. Здесь духи воинов без конца разыгрывают каждое из сражений от Зари времён до Геттисберга. Местные тропы выведут к любой битве любой эпохи, а путь укажут забрызганные кровью дорожные столбы. В центре мира лежит долина Апокалипсиса, где теурги чают встретить последнюю битву. Значительная часть оборотней стремится на Поле битвы, чтобы получить Ярость и изучить особенности врагов по их двойникам. Другие приходят, чтобы отточить боевые навыки и выплеснуть накопившуюся Ярость не на соратников или семью, а на бессмертных духов.
- **Поток.** Это часть Вильда, которая пробилась сквозь Мембрану. Благодаря его энергиям в этом мире возможно всё. Время там скачет бесконтрольно, а гару теряют власть над собственными превращениями. Оборотни здесь переполняются духовной энергией и даже перекраивают податливую реальность Потока подобно богам. Мир Потока лежит в центре мощнейших ветров Штормовой Умбры. Отдельные Железные всадники полагают, что Поток необходимо загнать обратно за Мембрану, так как именно из-за него началась свистопляска Штормовой Умбры. Другие племена, такие как Чёрные фурии, уверены, что Поток не даёт Вивер опутать своими сетями всю Ближнюю Умбру. Некоторые теурги Уктена задаются вопросом, не из этого ли источника Штормоглот насыщает свою громадную тушу.
- **Страна вечного лета.** Большинство гару не верит в существование этого мира. В условиях Буйного Запада, где жизнь трудна и жестока, легендарное царство райского блаженства кажется сказкой для щенков, а не предметом поиска теургов. Говорят, что Страна вечного лета отражает времена до Разделения, когда всё было одним целым с Геей. Мол, если у оборотня был опыт встречи с трансцендентным и он познал абсолютную любовь Геи, он попадает в Страну вечного лета. Те, кто верят сказаниям, утверждают, что там исцеляются любые раны, душевные и телесные. Кто не верит — лишь качает головой и одёргивает рассказчика, чтобы тот не вселял ложных надежд.
- **Эребус.** Преисподняя Срединных земель, место нескончаемого мучения оборотней в озере расплавленного серебра. Ужасные раны от серебра неминуемо убили бы несчастных, если бы не законы мира, которые не дают им умереть, несмотря на все страдания. Врата Эребуса сторожит трёхглавый волк.

Некоторые считают, что это место огненного очищения для совращённых гару и тех, кто погрузился в харано. Согласно иному мнению, Эребус — это ад для оборотней. Парочка гару-европейцев, возможно сведённых с ума Штормовой Умброй, колесят по Буйному Западу, проповедуя об адских муках и Хариссе по прозвищу Серебряная госпожа, легендарной владычице Эребуса. Обычно проповеди сводятся к россказням о злых духах Хариссы и муках, которые они причиняют тем, кто не

оказывает должного почтения Гее и её священнослужителям. Известны случаи, когда эти проповедники «огня и серы» нападали на тех, кто отмахивался от их слов.

(Полноценное описание Ближних миров можно найти в книге «Умбра: бархатная тень».)

Область снов

Область снов — одна из самых таинственных частей Умбры. Это место невиданной силы, жуткого символизма и хаоса. Только глупец отважится на беспечную прогулку в Область снов, ведь там отрицается естественный порядок Умбры.

Теурги часто сравнивают Область снов с драгоценным камнем, который заключает в себе Срединные земли и окаймляется Небесами. Оборотни глубоко чтят её как свидетельство власти снов и особенный способ попасть в Умбру. Вместо перемещения по Лунному мосту или шага в сторону, гару может воспользоваться собственным сознанием, чтобы попасть в Область снов и продолжить путешествие уже оттуда. Углубление в сон приводит к границе Ближней и Глубокой Умбры. При этом оборотень избегает путешествия через Барьер, Пенумбру и Срединные земли. Это быстрый, но опасный способ перемещения по миру духов, ведь гару оставляет позади беззащитное спящее тело. Плюс ко всему оборотню придётся пережить столкновение с собственными снами. Областью снов особенно часто пользуются Уктена, которые во сне отправляются на Небеса в поисках неожиданных ответов. Также оборотни проскальзывают в эту Область через химейры — небольшие домены сна в Пенумбре.

Мембрана

В Небесах над Срединными землями переливается радуга; она закрыта грозовыми облаками Штормовой Умбры, но всё ещё видна, если знать, куда смотреть. Это Мембрана, граница между Теллурианом и тем, что находится в Глубокой Умбре. Она намного крепче Барьера: лишь немногие миры проникают через неё. Такие миры называют якорями, и это негостеприимные земли, где хозяйничают могущественные слуги Триады. Поговаривают, что через Мембрану проплывают мистические миры, но хотя оборотни иногда и видят на радуге островки, к единому мнению об их значении они не пришли.

Небеса

На границе с Теллурианом лежат Небеса, также называемые Глубокой Умброй. За Мембраной всё перестаёт работать как должно. Там нет времени и пространства. Единственное, что путник может соотнести там с остальным Теллурианом, это миры Триады. Быть может, в один прекрасный день отважные первопроходцы откроют тайны и земли за пределами Глубокой Умбры, но по сравнению с этим обуздание Буйной Умбры покажется пустяком.

Ночь

Большинство злых духов Умбры отдыхает по ночам, что делает ночное время самым подходящим для вылазок гару. С заходом солнца духи Вивер впадают в спячку, утомлённые плетением сети. Губители расползаются по трущобам. Свет Селены проницает Умбру, облегчая оборотням путешествие. Но умбральные шторма не нуждаются во сне и не разбирают дня и ночи. Опасность кроется ещё и в том, что извращённое потомство Штормоглота предпочитает бродить именно по ночам, так что беспечный оборотень может оказаться в плачевной ситуации.

Шаг в сторону

У любого оборотня есть способность к путешествию в мир духов. Это так называемый «шаг в сторону», хотя многие предпочитают более уважительное «погружение». По ощущениям шаг в Умбру напоминает оборотням проход через вуаль или занавесь. Тело становится чистым духом; для наблюдателя из плоти и крови оно просто исчезает.

Всё, что требуется от гару — сосредоточиться на своём отражении в чём-нибудь зеркальном, а затем заглянуть *за* него — «спроецировать» себя вовнутрь. Для этого подойдёт любая отражающая поверхность: зеркало, водная гладь или полированное серебро клейва. У гару есть и такие Дары, с которыми в зеркальную поверхность можно не вглядываться. Многие гару-индейцы шагают в сторону с помощью концентрации на символах или тотемах. Они ревностно оберегают секрет использования фетишей для попадания в Умбру; посвящённые в тайну настолько не торопятся поделиться ей с другими, что это искусство находится под угрозой исчезновения.

Чтобы определить, смог оборотень войти в мир духов или нет, игрок бросает Гнозис персонажа по сложности, равной уровню Барьера. От числа успехов зависит, сколько времени займёт пересечение границы миров.

Члены стаи выбирают из своей среды того, кто поведёт их всех через Барьер. Проводник берёт с собой только тех, кто хочет и может шагнуть в сторону; без специального Дара взять с собой людей или других не оборотней невозможно. Все оборотни группы должны состоять в одной стае: узы товарищества помогают им сосредоточиться как единое целое. Игрок, управляющий проводником (скорее всего, это гару с самым высоким Гнозисом), делает бросок за всю группу. Таким образом, вся стая попадает в Умбру одним скопом. В ином случае они рискуют оказаться разделёнными Барьером, или же части придётся ждать, пока доберутся остальные. Если вожак провалит бросок, в Барьере застрянет вся стая.

Застрявший в Барьере гару разрывается между миром живых и Умброй. Он попался во Фрактальную сеть и не может выбраться без помощи другого оборотня. Пленника посещают видения, от которых кровь стынет в жилах; говорят, что это без-

умие Вивер. Попавшийся оборотень и не полностью плоть, и не полностью дух. Обитатели нашего мира не видят несчастного и не могут его коснуться; зато немалое число духов рыщет по Барьеру, охотясь на попавших в ловушку. Через час, проведённый в темнице, гару может попытать удачу в преодолении границы миров ещё раз. Повторная неудача означает, что персонаж попался во Фрактальную сеть навсегда, если его никто не вызволит.

Успехи	**Продолжительность перехода**
Провал	Застрял
Неудача	Нужно выждать час до следующей попытки
Один	Пять минут
Два	Тридцать секунд
Три и более	Мгновенно

Разобщение

Странствуя по путям предков и сражаясь со штормами, гару легко может заблудиться. Оборотень, слишком много времени пробывший в мире духов, становится «разобщённым»: чем дольше он остаётся в Умбре, тем тяжелее ему найти дорогу домой. Хотя самые осмотрительные путешественники по Умбре никогда не впадают в это состояние, гару не стоит забывать об опасности.

Существа, отличные от перевёртышей, которые тем или иным способом очутились в мире духов, подвергаются ещё большей опасности. В отличие от оборотней, у них нет духовной половины, и поэтому они сильнее зависят от физической реальности. Если человек слишком долго пробудет в Умбре, его тело в конце концов истончится до эфемеры, он постепенно забудет прошлую жизнь и сам станет духом. Странствия по Штормовой Умбре лучше оставить на долю тех, кто к ним приспособлен.

Умбральные путешествия

Когда гару делает шаг в сторону, он попадает в Пенумбру. Так как это отражение физической реальности, передвижение по ней в принципе ничем не отличается от материального мира: три мили бегом на Земле — то же, что и три мили бегом в Пенумбре. Если оборотень делает шаг в сторону из Пенумбры, он выходит в Королевство в том месте, которое соответствует его положению в мире духов.

Гару может перейти из Пенумбры в Срединные земли усилием воли. Он просто представляет, как углубляется в Умбру, и начинает идти. Пенумбра исчезает, и оборотень оказывается в Ближней Умбре.

Срединные земли не похожи на Земную Тень. Расстояния становятся переменчивы. Там нет ориентиров или знаков, просто клубящиеся туманы. Странник должен решить, куда хочет попасть, и начать движение. В Умбре время не течёт непрерывно, поэтому продолжительность путешествия едва ли можно назвать постоянной. О том, сколько времени заняло странствие по Срединным землям, решает рассказчик. Ино-

гда просто невозможно попасть из одного места в другое без пути или тропинки.

Лунные пути

Как правило, оборотню, вошедшему в Ближнюю Умбру, необходимо найти Лунный путь, который приведёт его к цели. Во время полнолуния Пути охраняют селены, правда, они охвачены безумием из-за полной луны. Проход безопасен, если только оборотень не заговорит с селеной — тогда придётся иметь дело с обезумевшим духом луны. Меньшее число селен защищает Путь в полулуние и при округлой луне, зато они не так опасны для путешественника. Большинство гару считают, что это самое благоприятное время для прохода по Лунному пути. Если оборотень сходит с Пути, селены могут разыграть его или даже напасть.

В новолуние и при ущербной луне найти Пути нелегко. При ущербной луне, чтобы найти дорогу, требуется бросок Восприятия + Загадок (сложность 6). В новолуние Путь почти неразличим. В это время предпринимать умбральное путешествие не стоит: слишком легко сбиться с пути и потеряться среди непроглядных пространств мира духов. Шторма делают перемещения по Умбре ещё сложнее, унося оборотней так далеко, что они могут так никогда и не выбраться.

Врата миров

Некоторые миры непосредственно сообщаются с другими, чаще всего родственными мирами. Такая связь называется Вратами миров. Обычно они изрядно выделяются из окружения и выглядят весьма эффектно, вроде искрящихся озёр или водоворота энергии в арке из слоновой кости. Врата миров переносят путешественника мгновенно, но и охраняются они очень хорошо. Оборотни стараются получить разрешение на проход через них, иначе они рискуют нажить могущественных врагов.

Тропы духов

Гару могут перемещаться по Умбре, следуя аиртами, которыми пользуются духи. Эти тропы никто не охраняет, но и найти их не так просто. Аирты быстро исчезают и могут даже раствориться прямо под ногами у гару. Если оборотень заблудился в Умбре, вернее всего будет найти духа и уговорить его стать проводником.

Другие способы перемещения

Есть множество других возможностей путешествовать по Умбре, но все они довольно опасны. Небольшое число гару уверено, что туннели Вирма вьются через весь мир духов, соединяя трущобы с Глубокой Умброй. Вильдлинги, судя по всему, время от времени кочуют из одной части Умбры в другую. По Фрактальной сети вполне можно перемещаться, если избегать встречи с фрактальными пауками. Некоторые оборотни верят, что можно оседлать яростные ветра Штормовой Умбры, но опасаются перенестись в неизведанные закоулки или быть разорванными на части. Это далеко не все возможности, но гару стоит тщательно взвесить все выгоды и опасности малоиспользуемых способов перемещения.

Подглядывание

Большинство существ не способно увидеть, что происходит по ту сторону Барьера. Хотя у всего живого есть дух, почти всегда он спит глубоким сном. Только люди и животные с пробужденным, деятельным духом, например, маги или шаманы, отбрасывают тень через Барьер.

Чтобы заглянуть в реальный мир из Умбры, игрок бросает Гнозис по сложности местного Барьера. В случае успеха гару видит затенённое изображение Земли, которое замещает собой виды Умбры. Обычно оборотень не может разглядеть мелких деталей, но общие очертания вполне различимы. Подглядывая из-за Барьера, словно смотришь из-под толщи воды. Объекты видны, но под набежавшей рябью становятся расплывчатыми. Если гару наберёт четыре успеха и более, поверхность Барьера разглаживается, и он сможет прочесть заинтересовавший его плакат или сосчитать бусины в ожерелье. Кроме того, оборотень слышит и обоняет происходящее в реальном мире.

Обратная сторона подглядывания из Умбры заключается в том, что гару полностью теряет представление об окружающем его мире духов. Оборотень может смотреть на лагерь бандитов и не видеть сгрудившихся по его краям губителей. Он, конечно, заметит воплотившихся на Земле духов, но не тех, кто целиком находится в Умбре. Чтобы смотреть из Королевства в Умбру нужен специальный Дар.

Бóльшая часть духов умеет подглядывать. Им не требуется бросок, чтобы сменить воспринимаемую реальность, поэтому часто бывающие на Земле духи подглядывают за ней регулярно.

Духи

Неисчислимое множество духов бродит, скачет или летает по Умбре. Среди них встречаются как могучие и благородные создания, которые шагают по мирам с божественным достоинством, так и жалкие болотные огоньки, которых носит умбральными ветрами словно перекати-поле. Духи бестелесны и бессмертны, поэтому у них совсем иное восприятие жизни, чем у созданий из плоти и крови. У части духов есть аналоги в материальном мире, а другие не похожи ни на что земное. Никому доподлинно не известно, сколько разновидностей духов встречается на неизведанных просторах Умбры; и никому не найти слов, чтобы правдиво описать их суть.

Одно известно наверняка — духи вписаны в иерархию. Большие духи порождают малых. Малые создают крошечных. В некотором роде, духи похожи на идеи. Те, что посильнее, — как будто общие концепции, а те, что помельче, — словно её отдельные проработанные положения. Сильные духи покровительствуют слабым, а значит, насолишь куче мелких духов — в конце концов будешь отвечать перед большим и сердитым. Отдельные гару говорят о духах, которые выпадают из общего порядка; у них покровителей нет. И в нашем мире достаточно бродяг, чтобы такие

сообщения выглядели правдоподобными.

Шаманы величают Гею величайшим духом или матерью всех духов, но всё-таки она больше, чем дух. Сразу за Геей следует Триада. За Триадой идут целестины; можно считать их эквивалентом богов, если хочется представить соотношение сил предшествующей четвёрки. Затем следуют инкарны, вожди и губернаторы Умбры. Под ними находятся яглинги и гафлинги — могучие воины и пушечное мясо.

В этот список вклинивается Штормоглот, вероятно, куда-нибудь между целестиной и инкарной. Но в любом случае, он очень стар и силён. Штормоглот даёт потомство, опасных детей с возможностями как Вивер, так и Вирма. С воем они проносятся по Пенумбре, перекручивая и пожирая всё на своём пути, оставляя за собой города-призраки, безумие и боль.

Примеры отдельных духов можно найти в Приложении.

Гея

Литания говорит прямо: «ибо все от Геи». Она — сильнейший из духов и творец всего Теллуриана. Хороший, плохой, ни то ни сё — все принадлежат Ей, даже если некоторые оборотни полагают, что от Геи проистекают только те, кого они сами считают хорошими. Гея — дух Земли и дух всех живых существ, населяющих Теллуриан. Она любит всех своих детей, чему бы они не посвятили свои жизни. Любовь Геи безгранична. Жизнь — праздник Геи, а смерть — всего лишь преобразование Её духовной энергии.

Множество оборотней Америки зло на европейцев за то, что они ослабляют Гею. Они указывают на промышленность и науку как на инструменты, которыми Вивер ограничивает Её жизненную энергию. Они видят, как Вирм вгрызается в Её душу. Уктена и Вендиго считают свои протектораты на фронтире последним бастионом Геи. Под ногами первопроходцев, пересекших Запад, туманы Уктена разлетелись в стороны, оставив их создателей выть от злости и гнева из-за потери Чистых земель. Однако многие старейшины европейцев считают, что гару Америки слишком долго пробыли вдали от своих братьев, и что племена смогут спасти Гею только объединившись.

Триада

Хоть в Гее объединяются все духи, бытие формируется Триадой. Силы Вивер, Вильда и Вирма определяют Теллуриан своим непрерывным взаимодействием. Представители Триады далеки и не сопоставимы ни с чем из того, что они меняют или разрушают. В отличие от живых существ, у них нет чувств; духи Триады — не более, чем голая сила, получившая форму. У представителей Триады есть цель, которая направляет их, но едва ли можно сказать, что у них есть понимание своих действий и их результатов.

Вильд

Вильд искрится творением. Он воплощает изменение в чистейшем виде; Вильда можно назвать не только сводящим с ума хаосом, но и с не меньшим правом — динамической силой перемен. Вильд есть возможность и потенция, приводящая как к добру, так и к худу. В любом живом существе есть частичка Вильда, которая наделяет его возможностью выбирать и некоторой свободой. Шаманы с теургами не в силах измерить эту искру, но они её чувствуют. Гея черпает жизнь из Вильда. Без него Ей не выжить. Без Вильда ничего не возможно.

Вильд трепещет словно вечное пламя, которое не повторяет движений дважды и в чьём сиянии не найти и двух похожих лучей. Он — кузня, которая перековывает всё, до чего дотронется. В силу природы Вильда у него нет выраженной личности и цели. Он остаётся в постоянном движении, с каждым прошедшим мгновением переменяя все аспекты своего бытия. Хотя Вильд самодостаточен, ему требуется Вивер, чтобы поддерживать сотворённое. А ей требуется Вильд, чтобы встраивать его творения в структуру реальности. Когда-то он был нужен и Вирму, чтобы поддерживать вселенское равновесие, переплавляя уничтоженное.

В Глубокой Умбре, где действия не скованы законами бытия, Вильд преобладает над остальной Триадой. Но в физической реальности он куда менее влиятелен. Логика и рассудок не оставляют места случайности и удерживают Вильда вдалеке. Он беснуется в Штормовой Умбре, пытаясь сохранить связь с Королевством. Буйный Запад — одно из последних мест, где философия и наука Вивер ещё не вытолкнули Вильда в Умбру. Фронтир держит его, так как сам по сути представляет перемены. Каждый новый день дарит новые возможности. Обширные участки земли остаются неизведанными, а некоторые страны ещё не нанесены на карты. Пока племена индейцев, владельцы ранчо, гомстеды и остальные пытаются совладать с переменчивым Западом, Вильд набирает силы. Впрочем, большинство гару видят в энергиях Вильда, которые выплеснулись на фронтир, лишь источник, питающий разжиревшего Штормоглота, дающий этому чудовищному губителю и духу Вивер силу, чтобы и дальше пожирать энергию хаоса.

Многие гару (в особенности Чёрные фурии) поклоняются Вильду. Они видят в нём силу перемен, огонь жизни и надежду на славное будущее. С Вильдом может сбыться любая мечта. Оборотни, которые предвидят тёмные времена, так как их число сокращается, а магия покидает мир, обращаются за спасением к Вильду. Если с ним всё возможно, значит даже отчаявшаяся стая перед лицом более сильного и многочисленного врага может надеяться изменить своими действиями мир и восстановить Гею. Пусть Вильд и не помогает напрямую, надежда и воодушевление, которые оборотни черпают в нём, могут стать их сильнейшим оружием в предстоящих битвах.

Вивер

Вивер выделывает из творения пряжу. От беспокойного Вильда идут потенции, которые Вивер включает в ткань вселенной. Она добавляет новорожденное во Фрак-

тальную сеть и фиксирует возможности, чтобы они смогли стать реальностью. Фрактальная сеть не даёт вселенной распасться. Вивер наделяет Теллуриан смыслом. Рост и прогресс возможны. Бесконечность уступает вечности. Порядок заменяет хаос.

На Заре времён Вирм уничтожал кусочки Фрактальной сети, защищая её от стагнации. Словно заботливый фермер, Вирм выпалывал сорняки на полях Вивер и перерабатывал их обратно в плодородную почву Вильда. Таким образом Вирм поддерживал баланс между Порядком и Хаосом. Подчиняясь космическому циклу, всё жило во время славы.

Цикл прервался, когда Вивер обрела самосознание. Никто из живущих не скажет, что именно окончило золотой век. Согласно отдельным мифам, Вивер обезумела, взглянув на Вильда и увидев нескончаемый хаос и несовершенство. Другие считают, что она посмотрела на собственную Фрактальную сеть и не нашла в её нитях ни капли смысла. Некоторые убеждены, что Вивер опутала Вирма своими сетями и что Вирм пытается вырваться из них, разрушая творение изнутри. На основе этих мифов часть европейских гару проводят параллели между тем, как Уктена пленили Штормоглота, и тем, как Вивер пленила Вирма, обвиняя первых в могуществе Штормоглота. Это частенько становится оправданием для захвата каэрнов Уктена и изгнания чистокровных с родной земли.

Другие оборотни придерживаются мнения, что Вивер не просто безумна, но что это расчётливый псих, нацеленный на подчинение всего сущего своим желаниям. Многие уверены, что она пытается изменить вселенский порядок таким образом, чтобы всё подчинялось логике и имело причину и следствие. Вирм сохраняет остатки свободной воли и слепо рушит творение то здесь, то там. Его случайные удары ослабляют Паучиху, но попутно ранят Гею.

Отдельные гару защищают Вивер и винят во всём Вирма. Они указывают, что поддержание равновесия было его обязанностью, которую он провалил. Часть считает, что Вирм пытается погубить Вильда, натравив на него Вивер. Но когда та сошла с ума, план Вирма обратился против него самого.

С распространением цивилизации и городов Вивер получила силу, превосходящую силы остальной Триады. Стагнация и увядание пришли на смену циклу равновесия и перерождения. Если Вивер добьётся своего, мироздание будет встроено в недвижную, безвременную и безжизненную структуру. Оборотни Буйного Запада и сейчас предчувствуют мрачное будущее во власти Вивер, глядя на расползающиеся города, железнодорожные пути и телеграфные линии.

Вирм

Третий представитель Триады — злейший враг оборотней Вирм. В Первые дни творения он поддерживал равновесие между хаосом Вильда и фракталами Вивер. Он расправлялся со всем, что нарушало баланс и мешало вращению колеса жизни. Вирм был подобен гремучей змее: он был смертельно опасен, но всегда предупреждал перед ударом.

Когда Вирм попался во Фрактальную сеть, его сковали границы реальности, по-

строенные Вивер. Сознание Вирма распалось на три отдельные, но безумные личности, которые стали тремя сумасшедшими источниками порчи. Гару зовут эти головы Вирма Зверем войны, Пожирателем душ и Вирмом-осквернителем. Сумасшествие хранит Вирма от окончательного окаменения во Фрактальной сети, но оно же заставляет его вгрызаться в самого себя и в окружающий мир, забыв про равновесие и желая только разрушать. Змея укусила себя за хвост.

Вирм порождает распад, опустошение и извращение. Ему не хватает силы выжечь излишки творения, поэтому он искажает и извращает всё, до чего коснётся, отправляя всё по пути самоуничтожения. Слабые духом покоряются его власти.

У Вирма множество слуг. Он проникает в самые тёмные уголочки души. Он нашёптывает, соблазняет и ведёт к разрушению. Порча распространяется по Королевству и по Умбре как чума. Теурги часто замечают скверну Вирма в пустых глазах пристрастившихся к бутылке чистокровных, в безумном взгляде алчных старателей и в лукавых повадках железнодорожных смотрителей и продавцов «змеиного масла». Не всё зло проистекает от Вирма, но всякое скверное деяние подкармливает его ещё чуть-чуть.

Несущийся без оглядки по пути сумасшествия и извращения Вирм не остановится, пока вся реальность не будет искорёжена по его воле. Когда порча охватит всё мироздание, Вирм высвободится из Фрактальной сети и уничтожит загаженное творение — то есть весь Теллуриан.

Штормоглот

О песнях про Штормоглота не вспоминали столетиями, боясь, что произнесённое имя может пробудить могучего духа. В далёком прошлом он был пленён оборотнями Чистых земель. Уктена, Кроатоан и Вендиго сплели энергию своих каэрнов в гигантскую сеть и опутали ей чудовищного губителя.

И вот сеть порвалась. Гибель Кроатоан ослабила её, так как их каэрны остались без присмотра. Множество каэрнов пострадало от наплыва заокеанских губителей и духов Вивер. Гару-чужестранцы бездумно захватывали места силы и рвали нити сети. В результате Штормоглот вновь оказался на свободе. Но в этот раз у него были века и даже тысячелетия дремоты и пополнения сил. Множество гару верит, что он пожрал великую аватару Вивер и добавил её силу к своей. Вместо трёх народов, выступающих единым фронтом, ему противостоит ослабленная и разобщённая толпа оборотней. Вместо отпора со стороны духов Геи, Штормоглот почти не встречает сопротивления среди борьбы между Вивер и Вильдом.

Часть гару убеждена, что Штормоглот — аватара Вирма, мститель за Пожирателя душ. Другие боятся, что он — значительно более древний и уже позабытый враг Геи из Зари времён. Некоторые же видят в Штормоглоте первого духа, рождённого в недобрый час Яростью Геи и лишившегося при рождении рассудка.

Большинство оборотней полагают, что великий губитель обитает высоко в Умбре над Дворами духов. По Пенумбре Чистых земель носятся умбральные ветра вку-

пе с чудовищными громами и молниями, которые калечат и уничтожают всё на своём пути. Кажется, что ничто не избежит гнева Штормоглота. Фрактальные пауки рассыпаются на кристаллы. Туши губителей исходят чёрным ихором, а их гнойные шкуры срываются с костей умбральным штормом. Вильдлингов затягивает в торнадо, а их духовная энергия уходит на новые разрушения.

По словам теургов, самое страшное ещё впереди. Штормоглот расходует львиную долю злобы в вышине Умбры среди миров инкарн, но под конец века он обрушится на Королевство в полную силу. Они говорят, что дух жаждет отомстить за долгое заточение своим тюремщикам — гару.

Целестины

Место целестин в космической иерархии находится сразу после Геи и Триады. Самые почитаемые из них — Селена, дух луны, и Гелиос, дух солнца. Ещё среди целестин встречаются древние духи, которым молились древние люди, а также аватары Триады. Гару слабо представляют себе целестин и их устремления. Считается, что у большинства из них есть собственные миры в Умбре, где они всеведущи и всемогущи.

Если целестина решает показаться, она высылает на переговоры аватару. Аватары — это частичка целестины, доступная и понятная оборотням. Их истинный облик невозможно вообразить, поэтому целестина и человек могут общаться только посредством аватары. Например, если великая целестина грома хочет поговорить с Вендиго, она выделяет аватару в виде Гром-Птицы, чтобы оборотень смог понять послание.

Целестины дают аватарам бытие усилием воли. Одновременно может действовать столько аватар, сколько пожелает великий дух. Повредить аватаре целестины может лишь существо сравнимой с ней силы. В рамках игры по «Дикому Западу» у целестин нет Свойств: их силы находятся за гранью игровых терминов. Их ограничивает только благоразумие рассказчика.

Инкарны

Инкарны ведут за собой легионы духов, которые служат целестинам. У инкарн есть собственные желания, силы и цели. Некоторые обитают в личных доменах, другие правят доменами, которые им выделили их патроны. Даже если их покровитель-целестина был уничтожен или поглощён, они не прекращают своего существования. Эти могучие владыки духов получают Гнозис и способны меняться. Считается, что в прошлом некоторые инкарны поднялись до ранга целестин.

Духи-тотемы — это инкарны, и в большинстве своём они служат Гее. Чтобы взаимодействовать с оборотнями, они создают множество аватар. Тотемы стай — это аватары тотемов, в которых содержится доля силы инкарны. Аватары тотемов по силе приблизительно равны яглингам.

Как и целестины, инкарны настолько могущественны, что им нельзя навредить напрямую, впрочем, это не распространяется на их аватары. Есть пара сказаний, в которых оборотням удалось встретить истинное обличье инкарны и обрести великую мудрость.

Дилемма

Вендиго и Уктена никак не придут к согласию, как следует действовать в связи с угрозой Штормоглота. Их гальярды поют о великом губителе, который пожирал вильдлингов, пока не достиг таких размеров и силы, что с ним уже не справится ни стая, ни септ, ни даже целое племя. В прошлый раз его удалось пленить только совместными усилиями септов Кроатоан, Вендиго и Уктена.

А теперь каэрны, необходимые для повторного пленения Штормоглота, оказались в руках вирмоносов. Часть туземных оборотней не прочь отбить присвоенные каэрны назад, но теурги знают, что это лишь ослабит всех гару. Одних только Вендиго и Уктена не достаточно, чтобы победить Штормоглота второй раз, да и он сам стал сильнее благодаря неведомым духам Вивер, которые слились с ним. Гару-индейцы видят, что не понимают современную Вивер и не знают, как бороться с её слугами. Они клянут своё невежество, которое позволило миру духов родных Чистых земель стать Штормовой Умброй.

Но если Уктена и Вендиго не попробуют вернуть себе каэрны, они могут потерять их навсегда. Если они сплотятся с вирмоносами, они могут лишиться своих земель и традиций. Какое из обязательств пересилит? Что важнее, сражаться со Штормоглотом или защищать кинфолков и наследие предков, вплоть до самобытности родного племени? Чистокровные пожертвовали ради Геи многим, но большинство не хочет жить в мире, построенном европейцами. Многие оборотни Америки решили присоединиться к вирмоносам «ради общего блага и победы над Штормоглотом», но они точат когти и не спускают глаз с «союзничков».

Яглинги

Это слуги инкарн или, в редких случаях, целестин, и они общаются с гару напрямую. Яглинги состоят из духовной сущности своих покровителей. Большинство этих духов целиком преданы своим господам, а многие не имеют свободной воли. Наиболее преуспевающие яглинги создают себе гафлингов-служителей. Яглинги учат гару некоторым Дарам, и самые могучие фетиши содержат в себе именно этот класс духов. У них есть некоторые признаки самостоятельной личности, но их цели неразрывно связаны с желаниями их покровителя.

Шторморожденные

По Буйному Западу бродят истории о новом виде существ, которые рождаются от союза духов и живых существ с дурной земли. Это так называемые шторморожденные, странные, сумасшедшие и могущественные создания, в чьих жилах течёт кровь, но которые могут пользоваться способностями духов. Живое воплощение Штормовой Умбры, шторморожденные угрожают естественному порядку и несут повсюду лишь боль. Говорят, их тела отмечены миром духов, например, это могут быть необычные

шрамы или светящиеся в темноте глаза. Те, кто верит в существование шторморожденных, рассказывает о множестве табу, которые они не могут преступить, и о том, что им свойственны те же слабости, какие есть у духов.

Большинство гару не верит в их существование. Им кажется, что на самом деле истории повествуют о новом виде фоморов.

Гафлинги

Слабейшие из духов. В них едва видны проблески разума. Они служат хозяевам, для которых гафлинги стоят не больше, чем животные для людей — бездумные инструменты. Гару пользуются гафлингами для изготовления фетишей. По приказу своих покровителей гафлинги проносят сквозь Умбру незамысловатые сообщения. Чаще всего они находятся в полной власти своих хозяев. Большинство младших духов рады подчиняться; они чувствуют себя в безопасности в составе целого. Разумные гафлинги считаются опасными, так как часто служат таинственным и влиятельным господам, таким как целестины. Гафлинги обучают гару Дарам и именно они чаще всего встречаются оборотням в Умбре.

Свойства духов

Свойства духов отличаются от Свойств живых существ: у них нет Атрибутов и Способностей. Зато у них есть уникальное Свойство «Энергия», которое определяет мистическую энергию, доступную духу. Чары — разновидность магии, которой пользуются духи и которая приблизительно соответствует Дарам. Как и у гару, у духов есть Сила воли, Ярость и Гнозис, но они зависят от них сильнее и пользуются ими иначе.

Сила воли

С помощью Силы воли духи совершают «физические» действия, например, охотятся на других духов или нападают на врага. Если духи действуют друг против друга, используется встречный бросок Силы воли.

Сложность	Действие
3	Элементарное
5	Простое
6	Обычное
8	Сложное
10	Почти невыполнимое

Ярость

Как и в случае с оборотнями, Ярость определяет злость духа и его неукротимость. Высвобождая Ярость, дух наносит повреждения другим духам и даже телесным созданиям, оказавшимся в Умбре. Каждый успех на броске Ярости наносит один уровень урона или лишает духа одного пункта Энергии.

Гнозис

Духи применяют Гнозис для всех Социальных и Ментальных бросков. Также с помощью Гнозиса можно изменить внешние обстоятельства; например, чтобы дух воды убедил оборотня успокоиться и отдохнуть в прохладе, нужно бросить Гнозис.

Энергия

Чтобы прибегнуть к магии, духи не тратят Гнозис. Они состоят из духовной энергии и могут прекратить существование, если будут расходовать её на битву. Вместо этого они накапливают собранную в Умбре энергию. Этот запас называется Энергией духа. Он расходуется при получении повреждений и на Чары. Когда Энергия опускается до нуля, дух растворяется в Умбре на 20 минус Гнозис часов, а затем возрождается с одним пунктом Энергии. В этот момент гару, который знает соответствующий обряд, может заточить побеждённого духа в фетиш (однако фетиш не будет работать, пока Энергия духа не восстановится во время дремоты (см. ниже)). Также гару может вытянуть из духа, чья Энергия опустилась до нуля, до пяти пунктов Гнозиса и пополнить ими собственные запасы. Это убивает духа с Гнозисом от пяти и ниже — серьёзное преступление в глазах сообщества духов.

Чары

У каждого духа есть особые способности, называемые Чарами. Большинство из них требуют траты Энергии при использовании и действуют одну сцену. Однако Чары, предназначенные для боя, действуют один ход.

Общие Чары

- **Броня [Armor].** Некоторые духи крепче других. Чары дают одну кость на поглощение за каждый потраченный пункт Энергии. Других способов поглощать урон у духов нет. Чары можно применить в любой момент боя, пока не сделан бросок на повреждения.
- **Возрождение [Reform].** Обычно духи применяют эти Чары, чтобы сбежать от врагов. С их помощью можно раствориться в Умбре и возродиться где-нибудь подальше. Чтобы возродиться, дух должен потратить 20 пунктов Энергии.
- **Исцеление [Healing].** Духовная энергия восстанавливает плоть живых. Дух тратит пункт Энергии для исцеления одного уровня обычных повреждений или три пункта для исцеления осложнённых.
- **Материализация [Materialize].** С помощью этих Чар дух создаёт себе тело в материальном мире. Гнозис духа должен равняться или превышать уровень Барьера того места, где он хочет появиться. В ходе материализации он тратит Энергию, чтобы приобрести телесные Свойства. Социальные и Ментальные броски всё ещё строятся на Гнозисе. Затраты Энергии представлены ниже:

Цена	Свойство
1	Точка Физических Атрибутов
1	Две точки Способностей
1	Семь начальных уровней здоровья (для тела)
1	Дополнительный уровень здоровья (увеличивают размеры духа)
1	Восстановление одного уровня здоровья (регенерация физической оболочки)
1	Вооружение: одна кость осложнённого урона в дополнение к Силе (укус — одна кость, каждый коготь — одна и так далее)

У воплотившихся духов нет ограничений на значение Атрибутов и Способностей — лишь бы хватило Энергии.

Например, дух бизона хочет материализоваться, чтобы убить под охотником лошадь. Дух тратит 17 пунктов Энергии и берёт следующие характеристики: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 3, Драка 5, Уклонение 3, а также семь уровней здоровья.

Физическая оболочка существует сколь угодно долго, но дух не может войти в область, где Барьер выше его Гнозиса. Если у материализовавшегося духа нет особых Чар, он не сможет восстанавливать свою Энергию. При нападении на физическую оболочку урон наносится уровням здоровья. Если опустить здоровье до нуля, дух растворяется в Умбре и не может материализоваться на время 20 минус Гнозис часов.

Осложнённые повреждения наносятся как уровням здоровья, так и Энергии. Не всегда дух может выйти сухим из воды, побывав в мире живых.

- **Чутьё на аирты [Airt Sense].** Практически все духи могут ориентироваться по аиртам (тропам) Умбры без особого труда. Чтобы найти нечто определённое, нужно потратить пункт Энергии. Во время умбрального шторма Чары бесполезны.

Специальные Чары

- **Агония [Agony].** Дух может парализовать жертву нестерпимой болью. Штрафы за ранения удваиваются. Если жертва хочет предпринять действие, набор костей которого меньше штрафа, она тратит на попытку пункт Силы воли (и получает одну кость для броска). Чары действуют один раунд и стоят три пункта Энергии.
- **Вспышка пламени [Blast Flame].** Дух может швыряться во врага огнём. Чары стоят два пункта Энергии за кость урона.
- **Выслеживание [Tracking].** Дух безошибочно идёт по следу жертвы, где бы она ни скрывалась. Стоит пять пунктов Энергии.
- **Дезориентация [Disorient].** При успешном броске Гнозиса по сложности 6 или уровня Барьера (смотря что выше) вильдлинги могут полностью изменить ориентиры и направления. Чары стоят два пункта Энергии.
- **Кристаллизация [Calcify].** Эти Чары доступны только духам Вивер. Кристаллизация опутывает цель Фрактальной сетью. Рассказчик бросает Силу воли духа по сложности Ярости жертвы; каждый успех отнимает точку Физических Атрибутов (или Силы воли, если это дух). Когда Атрибуты или Сила воли опускаются до нуля, Фрактальная сеть опутывает жертву навсегда. Союзники могут разорвать Сеть (необходимо набрать столько же успехов на броске нападения или Ярости, сколько набрал дух Вивер) и освободить пленника. Чары стоят два пункта Энергии.
- **Ледяное дыхание [Frozen Breath].** Дух выпускает струю ледяного воздуха. Чары стоят пункт Энергии за кость повреждений.
- **Молнии [Lightning Bolts].** Дух выпускает во врага разряды электричества. За каждую кость урона надо заплатить два пункта Энергии.
- **Мороз [Freeze].** Дух снижает температуру в окрестностях. За каждые десять ярдов радиуса действия придётся отдать три пункта Энергии и ещё три за каждую кость урона (урон наносится всем в зоне действия). Первые три пункта снижают температуру в десятифутовой области до ноля градусов; следующие три пункта дополнительно уменьшают её на 10 градусов[28] и добавляют ещё одну кость повреждений. Духам жары или пустыни совсем не понравится, если Мороз применят в их владениях.
- **Очищение от порчи [Cleanse the Blight].** Чары выжигают духовную порчу в зоне видимости. Эффект аналогичен обряду очищения. Стоит 10 пунктов Энергии.
- **Подъём [Updraft].** Дух может поднять человека в воздух. Стоит три пункта Энергии.
- **Потоп [Flood].** Дух взывает к водам некоторой местности, и они поднимают-

[28] В оригинале имеются в виду градусы по системе Фаренгейта (0 °F = −17,8 °C).

ся, затапливая её. За каждую милю радиуса действия придётся отдать пять пунктов Энергии. Духи, которые прибегают к Потопу, рискуют обратить на себя внимание духов воды.

- **Прореха в Барьере [Tear the Gauntlet].** Некоторые духи Вильда способны порвать Фрактальную сеть. Чары позволяют ослабить местный Барьер на единицу на равное Гнозису число дней (часто это становится причиной возникновения дурной земли). Стоит 15 пунктов Энергии.
- **Связь с доменом [Domain Sense].** Многие духи связаны с земными доменами, такими как роща, ручей или гора. С помощью этих Чар они могут ощущать всё происходящее в их заповедных владениях. Стоит 10 пунктов Энергии.
- **Слом реальности [Break Reality].** Дух искажает реальность предмета и тем самым меняет его умбральный образ. Для этого нужен бросок Гнозиса. На его сложность влияет масштаб перемен и правдоподобие трансформаций. От количества успехов зависит объём изменений. Провал броска лишает духа пункта Гнозиса — реальность сопротивляется вмешательству. Затраты Энергии колеблются от двух до десяти пунктов (в зависимости от сложности).
- **Смена облика [Shapeshift].** Дух принимает любой желаемый облик. Меняется только внешность, так что он не получит никаких естественных или сверхъестественных способностей. Чары стоят пять пунктов Энергии.
- **Сосульки [Ice Shards].** Дух запускает в противника осколки льда. За каждые три кости урона требуется отдать пять пунктов Энергии.
- **Сотворение ветра [Create Wind].** С помощью Чар дух может вызвать ветер. Стоимость в пунктах Энергии зависит от его силы. Создание бриза отнимет один пункт, а вихря — 20. Несколько духов могут объединить усилия, но максимум, на который способны Чар, — это торнадо.
- **Сотворение огня [Create Fires].** По броску Гнозиса Чары создают огонь. Сложность зависит от размеров пламени (3 для походного костра, 9 для полноценного степного пожара). Затраты Энергии лежат в пределах от одного до пяти пунктов.
- **Умбральная стена [Spirit Wall].** Духи Вивер могут поднять уровень местного Барьера на единицу. Стоит 10 пунктов Энергии.
- **Умбротрясение [Umbraquake].** Чары сотрясают основы Умбры с чудовищной силой. Умбральные толчки сбивают всех с ног. Их силы достаточно, чтобы искалечить попавших в зону действия. На каждые десять футов радиуса действия требуется потратить пять пунктов Энергии и по два пункта за каждую кость осложнённых повреждений.
- **Упрочение реальности [Solidify Reality].** Чары доступны только духам Вивер. С их помощью дух ткёт Фрактальную сеть и распространяет по Умбре власть Вивер. Дух должен сделать бросок Силы воли. В случае успеха он может возвести практически нерушимый барьер. Сложность зависит от правдоподобия и масштаба работы: посреди голой пустыни соткать Фрактальную сеть совсем не так просто, как в Сент-Луисе. Число успехов определяет плотность Сети. В зависимости от объёма работы Чары стоят от одного до двадцати пунктов Энергии.

Успехи делают предмет или духа твёрже. Суммарное количество уровней здоровья увеличивается на единицу за успех. Чары действуют сутки. За день дух может применить Упрочение реальности на конкретную цель лишь единожды.

Чары губителей

- **Извращение [Corruption].** Губитель подталкивает жертву к совершению зла. Например, дух Вирма может уговорить поселенца ударить плачущего ребёнка, чтобы «тот заткнулся». Жертва может машинально последовать совету. Стоит один пункт Энергии.
- **Касание скверны [Blighted Touch].** Эти Чары оскверняют душу жертвы. Если губителю удаётся попасть по персонажу, его игрок вынужден сделать бросок Силы воли. Неудача высвобождает потаённые пороки героя до следующего заката или восхода. Провал броска означает, что дурная сторона характера возобладала навсегда. Стоит два пункта Энергии.
- **Одержимость [Possession].** Дух может вселиться в некоторый предмет или живое существо. Чары требуют броска Гнозиса (сложность равна Силе воли жертвы). Сколько времени понадобится духу, чтобы вселиться, зависит от числа успехов.

Успехи	**Скорость вселения**
1	Шесть часов
2	Три часа
3	Один час
4	Пятнадцать минут
5	Пять минут
6	Мгновенно

Пока дух пытается завладеть жертвой, он отправляется в какую-нибудь мрачную область Умбры (вроде трущобы) и полностью погружается в процесс. Если дух отвлечётся на что-нибудь ещё (например, на бой), Чары развеются. Поэтому на время вселения губители зовут товарищей на защиту.

Как только вселение увенчалось успехом, губитель целиком переселяется в тело жертвы. Дух использует все свои силы и способности через занятое тело. Одержимых губителем людей зовут пугалами или фоморами.

- **Приступ бешенства [Incite Frenzy].** Дух вгоняет гару в безумие по броску Ярости (сложность равна Силе воли цели). Стоит три пункта Энергии.

Восстановление Энергии

Когда дух теряет Энергию, его облик переливается и блекнет. Если это результат нападения, на нём появляются раны.

Чтобы восстановить Энергию, дух должен впасть в своего рода забвение, называемое дремотой. Он подыскивает себе укромный уголок и погружается в глубокий сон. За каждый час дремоты дух восстанавливает пункт Энергии.

Дремлющий дух относительно беззащитен. Его легко связать обрядом, каким бы

сильным он ни был. Если духа заключить в фетиш, он впадает в дремоту, пока не будет освобождён; владелец применяет силы фетиша, а не духа. Новый фетиш не будет работать, пока заточённый в нём дух не восстановит всю Энергию (в случае могущественного духа на это уйдёт немало времени). В редких случаях узник фетиша может частично находиться в сознании.

Передвижение

Духи летают или парят по Умбре. Некоторые говорят, что они плывут по ней, как рыбы по океану. За ход духи преодолевают до двадцати ярдов плюс значение Силы воли. Неблагоприятные обстоятельства вроде умбрального шторма или необычного мира замедляют их: духа может и помотать туда-сюда, если он недостаточно силён. В этом рассказчику следует полагаться на собственное усмотрение.

Впрочем, Умбра — это не место точных расстояний, поэтому рассказчик может искажать пространство, как ему заблагорассудится. В принципе, Пенумбра примерно соответствует физической реальности, и расстояния там постоянны (один ярд — это один ярд). Но когда дорога приводит в более глубокие участки мира духов или когда непостоянные умбральные ветра прокатываются по Срединным землям или Земной Тени, всё становится не столь однозначным.

Общение

У духов есть собственный язык, учат которому только достойных гару (в виде Дара «Разговор с духом»). Для общения им не нужен голос: духи делятся с Умброй своими мыслями и чувствами. Их язык — это скорее умение понимать, чем быть понятым. Кое-кто полагает, что он возник при рождении мира, ещё до того, как Вивер соткала слова.

Духи, у которых есть связь с живыми существами, могут говорить на их языке. Духи тотема говорят на языке своих последователей: поэтому Уктена свободно говорит на языке чероки, а Олень — на гэльском. Впрочем, духи не всегда используют чужой язык: горделивые часто отказываются применять язык живых, считая его грубым и негодным способом выражения мыслей.

Дары оборотней, которые позволяют управлять и взаимодействовать с духами, не требуют знания их языка; то же касается и обрядов. Они действуют волшебным образом.

Фетиши

Фетиш — это предмет, в котором заключена сущность духа. Способности духа оказываются в распоряжении владельца фетиша. Разумеется, возможности фетиша ограничены этими способностями: бесполезно рассчитывать, что дух огня утолит жажду в пустыне.

Фетиши изготовляют из лучших природных материалов. Как правило, они до-

статочно малы, чтобы их можно было держать одной рукой. Часто их украшают символами и вещицами, которые напоминают о духе или выражают почтение к нему. Некоторые фетиши выполнены в виде оружия, вроде ножей или копий, другие принимают форму одеял, кисетов и даже ловцов снов или сёдел.

Фетиши содержат сущность духа и поэтому священны. Гару относятся к ним с огромным уважением и тщательно берегут их. Прислужники Вирма обычно стараются завладеть фетишами, чтобы испоганить их; хуже того, они изготовляют из порочных детей Вирма пагубные фетиши.

Чтобы создать предмет подобной силы, гару должен исполнить обряд фетиша. Почти всегда требуется добровольно согласившийся на это дух. Те, кто заставляет духа войти в фетиш, никогда не владеют творением своих рук целиком. Невольник будет сопротивляться как только сможет, а фетиш будет считаться проклятым.

Перед применением фетиша оборотень должен настроиться на обитающего в нём духа. Необходим бросок Гнозиса гару по сложности Гнозиса фетиша. Чтобы настроиться, достаточно одного успеха. Если бросок постигла неудача, использовать фетиш нельзя. Прежде чем сделать следующую попытку, нужно каким-нибудь образом найти общий язык с духом фетиша. Каким образом можно отдать ему дань уважения, решает рассказчик.

Например, Бегущая за Ветром лезет в руины, оставшиеся от высеченных в скалах жилищ анасази. Взбираясь по каменным ступеням на опасно нависшую над пропастью стену, она вдруг замечает на камнях нечаянное сокровище — боевой лук. Вне себя от радости Бегущая за Ветром хватает его. Но её игрок не смог успешно бросить Гнозис. Боевой лук выскальзывает из рук оборотня и падает на землю. Бегущая за Ветром понимает — она должна уважить живших здесь когда-то людей и воина, которому принадлежал лук (и тогда фетиш примет её).

Она преклоняет колени на краю пропасти и шепчет песню, прославляющую древних людей. Она осматривает жилища в поисках символов и изображений защитных духов. Она выказывает почтение каждому жилищу и каждому духу-защитнику. Наконец, она склоняется перед боевым луком и почтительно просит помощи против пугал, которые угрожают её стае. Игрок бросает Гнозис, потратив пункт силы воли — чтобы уж наверняка. Когда оборотень вновь берёт лук в руки, кажется, что он всегда ей принадлежал. Если рассказчик остался доволен поведением Бегущей за Ветром, он может снизить сложность броска Гнозиса.

Настроившись на фетиш, гару получает эмпатическую связь с его духом. Настроенный фетиш путешествует вместе с оборотнем по всему Теллуриану (как если бы он был посвящён; см. Обряд посвящения талисмана, стр. 238). Также владелец фетиша получает представление о его возможностях. В зависимости от силы духа, эти отношения могут развиваться и дальше. Могущественные духи погружаются в дремоту не полностью и могут разговаривать с оборотнем-союзником. Некоторые даже могут потребовать чего-либо от владельца или передать ему тайное знание. Ради ценного фетиша гару готовы пойти на всё что угодно.

Определённые виды фетишей и таленов можно создать только с помощью духа,

который соответствует назначению предмета. Например, духа целительства не удастся уговорить переселиться в клейв или другое оружие. Почти всегда для изготовления фетишей используют гафлингов.

Талены

Талены — это простые фетиши. В них содержится жизненная энергия духа, для их применения (но не для настройки) необходим бросок Гнозиса, и они могут быть использованы лишь раз. После применения дух высвобождается в Умбру и тален теряет свою силу. В отличие от фетишей, на которые требуется настроиться, тален может использовать кто угодно (даже не обязательно гару). Создать тален можно, победив духа в духовном противостоянии и заточив его в некоторый предмет с помощью обряда связывания. Даже самые духовно просвещённые старейшины не видят в изготовлении таленов ничего дурного, ведь это не навсегда и дух скоро окажется на свободе.

Гнозис талена равняется Гнозису духа. Каждый успех на броске обряда связывания позволяет создать ещё один тален того же типа. Почти всегда используются гафлинги, но более могущественные духи могут разделить жизненную энергию по нескольким предметам. Яглинг автоматически добавляет два или три талена к итоговой сумме. Дух может провести в заточении неограниченное количество времени, но будет свободен после первого же применения.

Примеры фетишей и таленов приведены в приложении.

Глава 8. Игровые модели

Из жизненного опыта следует извлекать только полезное и ничего больше, — иначе мы уподобимся кошке, присевшей на горячую печку. Она никогда больше не сядет на горячую печку — и хорошо сделает, но она никогда больше не сядет и на холодную.

(Марк Твен)

Уже познакомились с миром Буйного Запада? Тогда перейдём к вопросу взаимодействия персонажа и игровой реальности. Характеристики персонажа говорят о том, кто он такой и на что способен, но это только начало. Как только герой с головой окунётся в повседневную жизнь, он будет развиваться и узнавать новое. Разобраться с этими изменениями помогут игровые модели, которым и посвящена вся эта глава.

Динамика персонажа

Эта глава посвящена изменениям. Наблюдать за развитием персонажа сродни наблюдению за ростом ребёнка, но при этом не нужно менять пелёнки и кормить ещё один рот. Правда, в «Диком Западе» не факт, что персонаж со временем станет лучше. Всё как в жизни: надейся на лучшее, но готовься к худшему. Нельзя предсказать всех изменений, которые произойдут с протагонистом. И это замечательно. Какой смысл отправляться в путешествие, если заранее знаешь, что тебя ждёт?

Отношения персонажа с миром делятся на три раздела: развитие персонажа, физические состояния и психические состояния. Каждый отвечает за свою часть динамики героя. Развитие персонажа заостряет внимание на физическом развитии, когда герой с течением времени становится сильнее (или, в некоторых случаях, слабее). Этот же раздел рассматривает приобретение и утрату Ранга и Почёта. Раздел про физические состояния оговаривает ранения, их влияние на персонажа и восстановление здоровья. Также в нём разбираются постоянные увечья и смерть. В психических состояниях подробно освещаются правила безумия и эффекты Делирия.

Развитие персонажа

Этот раздел раскрывает механизмы изменения навыков, влияния и статуса персонажа.

Очки опыта

Жизнь — это череда всё новых обстоятельств. Любой полученный опыт меняет тебя. Многое можно рассказать про то, как прожитые годы умудряют. То же справедливо и для персонажа. Тот, кто плывёт по жизни не меняясь, не живёт, а существует. Далеко не все улавливают разницу.

Чтобы отразить, как жизненный опыт меняет героя, рассказчик награждает игрока очками опыта, которые можно потратить на развитие персонажа. Эти очки отражают перемены, произошедшие с персонажем в ходе отыгрыша и даже за время между историями. Гоняясь за Вирмом, хочешь не хочешь научишься стрелять; а оборотень, который целыми днями работает за стойкой бара, изрядно поднатореет в общении. А другой персонаж, который подрабатывает на отца-гробовщика, может многое узнать о человеческой анатомии.

Обычно рассказчик выдаёт очки опыта под конец истории. Некоторым вещам сложнее научиться, чем другим, поэтому самосовершенствование часто требует времени, а иногда и выматывающих тренировок. Соответственно, стоимость увеличения Свойств персонажа сильно неодинакова (подробности см. в Таблица опыта). В основном стоимость основана на текущем значении характеристики, которое умножается на определённое число. Чем дольше совершенствуешься, тем больше очков опыта требуется отдать. Ознакомиться с азами намного легче, чем изучить подводные камни, хорошо известные мастерам своего дела. Научиться промывать и перевязывать раны намного легче, чем профессионально ампутировать гангренозную ногу. Нельзя увеличить Свойство более чем на одну точку за историю.

Обоснование роста

Рассказчик должен удерживать игроков от беспорядочной траты опыта. Увеличение или приобретение новых Свойств должно быть обосновано игровыми событиями, а не просто служить желанию игрока получить крутого персонажа. Если герой неделями не выбирался на природу, как может вырасти его значение Выживания?

Изменение Свойств может основываться не на одних только успехах. Человек учится и на ошибках тоже. Персонаж, который жил в пустыне и питался змеями и зайцами, получит жизненный урок вне зависимости от того, голодал он или ни в чём не нуждался.

Рост Свойств должен отражать события истории или развитие персонажа между приключениями. Пусть над получением нового опыта поработает не только герой, но и игрок. Это добавит истории реалистичности. А чем история реалистичней, тем богаче повествование и тем живее персонаж.

Получение очков опыта

Выдавая очки опыта, рассказчик должен быть рассудительным. Их количество должно не только отражать глубину отыгрыша, но и быть частью системы сдержек

и противовесов, которая обеспечивает равные возможности для всех персонажей стаи. Что-то пошло не так, если Теневой владыка Кайла одной левой укладывает на лопатки Красного когтя Джона, и при этом оба они начинали на равных и участвовали в одинаковом числе историй.

Следующий набор советов помогает поддерживать равномерное распределение опыта. Но окончательное решение на раздаче очков опыта принимает рассказчик в зависимости от выбранного вместе с игроками типа истории и желаемой скорости роста персонажей.

По окончанию главы

В конце каждой главы или игровой встречи выдавайте от одного до пяти очков опыта, основываясь на нижеследующих критериях. Все получают хотя бы одно очко вне зависимости от того, добилась стая успеха или нет. Этот минимум опыта отражает развитие персонажа в повседневной жизни.

- **Одно очко — автоматом.** Каждый игрок получает по одному очку после каждой игровой встречи.
- **Одно очко — кривая обучаемости.** Персонаж узнаёт что-нибудь новое на основе опыта, полученного в этой главе. Выдавать следует, только если игрок сможет назвать, чему его персонаж научился в ходе встречи.
- **Одно очко — отыгрыш.** Игрок хорошо отыграл персонажа, пусть и не зрелищно, но должным образом. Вознаграждайте только выдающийся отыгрыш: стандарт должен повышаться с каждой игрой. Это очко должно достаться одному-двум игрокам; тем, которые отыгрывали лучше всех.
- **Одно очко — соответствие образу.** Игрок действует в соответствии с концепцией персонажа. По большей части это относится не к точной передаче личностных качеств (это прерогатива отыгрыша, см. выше), а к социальным ролям знаков. Трусоватый арун, который избегает драки, достоин вознаграждения за отыгрыш, но не за верность образу.
- **Одно очко — героизм.** Когда персонаж рискует собой ради других — скажем, подхватив динамитную шашку, чтобы вынести её из шахты, где застряли его товарищи — он заработал очко опыта. Пусть игроки не злоупотребляют щедростью рассказчика: награды достоин подлинный героизм, но не исключительная глупость.

По окончанию истории

В конце истории каждый персонаж дополнительно получает от одного до трёх очков опыта, которые отражают долговременный результат. Этот опыт прибавляется к тому, который персонаж получил в конце главы.

- **Одно очко — успех.** Быть может, победа была не полной или пирровой, но даже если половина стаи погибла, пытаясь навсегда сковать духа чумы, это всё равно победа.
- **Одно очко — опасность.** Герой побывал на волосок от смерти, но всё-таки уцелел.

- **Одно очко — мудрость.** Смекалка персонажа помогла спасти ситуацию, скажем, благодаря его идее чаша весов склонилась в пользу стаи.

Всё это лишь примеры распределения очков опыта. Если вам кажется, что персонажи должны получать меньше, им придётся повременить с ростом. Если вы хотите быстрого увеличения силы и возможностей, выдавайте большее очков за соответствие критериям или просто выдавайте их тогда, когда посчитаете нужным.

Трата опыта

Есть несколько вещей, на которые игрок может потратить накопленные очки опыта.

Дополнения

Это Свойство нельзя поднять за счёт очков опыта. (Единственное исключение из этого правила — Дополнение «Тотем», о чём ниже.) Дополнения — прерогатива рассказчика. Приобретённые в процессе создания персонажа Дополнения всего лишь показывают положение на начало игры. Последующие события могут отобрать их или подарить новые. Например, персонаж, начавший с Дополнением «Наставник», может потерять своего учителя, а нищий герой может наткнуться на золотую жилу.

События хроники могут привести к тому, что Дополнения обойдут ограничения, которые накладывает на персонажа племя, пускай и не навсегда. Разбогатевший Костегрыз может начать сорить деньгами и в итоге всё равно окажется в сточной канаве.

Рассказчик должен следить за изменениями в Дополнениях персонажей и за тем, чтобы игрок действовал в соответствии с ними. Игрок может сам попросить, не пора ли пересмотреть Дополнения его героя, но не слишком часто (особенно в случае с Чистокровностью, которая неизменна).

Рассказчик может придумать список требований для изменения Дополнений. Персонаж должен выполнить их, чтобы его Дополнение увеличилось. Например, чтобы повысить Связи, герой должен подружиться с кем-нибудь или купить чьи-либо услуги.

И увеличение, и уменьшение Дополнений должно происходить непосредственно в ходе истории. Обычно они меняются только на одну точку за раз, но знаменательные события могут привести и к более крупным изменениям.

Дополнение «Тотем» не подчиняется этим правилам. Его можно повышать за очки опыта, но игроки всё-таки должны отыграть увеличение возможностей своего тотема. Обыкновенно стая усиливает своего духа-покровителя, придерживаясь табу и время от времени предлагая ему дань. (В качестве таковой могут выступать славословия или подношения, угодные духу, например, доля добычи для Фенриса или блестящие побрякушки для Ворона.) Все игроки могут вложиться в тотем стаи при создании персонажа и все они могут выделить часть полученного опыта на его даль-

нейшее развитие.

Таблица опыта

Свойство	Стоимость
Атрибут	Текущее значение × 4
Способность	Текущее значение × 2
Новая Способность	3
Дар	Текущее значение × 3
Дар другой породы / знака / племени	Текущее значение × 5
Ярость	Текущее значение
Гнозис	Текущее значение × 2
Сила воли	Текущее значение

Получение Ярости

Постоянную Ярость можно приобрести за очки опыта. В результате он сможет расходовать больше пунктов Ярости по ходу сюжета, а его персонаж начнёт чаще впадать в безумие. Покупку Ярости можно обосновать тем, что герой стал более воинственным, увидев бесчеловечную жестокость (частое зрелище на Буйном Западе) или потеряв любимого.

Получение Гнозиса

Увеличение постоянного Гнозиса улучшает умение шагнуть в сторону и укрепляет духовную связь с Геей. Увеличение можно обосновать медитациями, озарением или духовным наставничеством.

Получение Силы воли

Игроки увеличивают постоянное значение Силы воли с помощью очков опыта. Однако тут необходим строгий надзор рассказчика. Игрок не просто дописывает точки в карточку персонажа, герой должен заслужить Силу воли в контексте хроники. Пункты либо служат наградой за победу, либо сами вдохновляют на подвиг. Рассказчик может объяснить увеличение Силы воли, отправив персонажа на поиски давным-давно утерянной семейной реликвии или заставив его пройти через Пляску Солнца.

Постоянную Силу воли можно потерять. Персонаж теряет постоянный пункт всякий раз, когда проваливает бросок Силы воли. Исключением из этого правила являются броски Силы воли, которые активируют Дары, при провале которых персонаж ничего не теряет.

Приобретение Почёта

Почёт служит фундаментом социальных отношений гару. Без него оборотни не могут ни найти себе место в обществе, ни подняться по иерархии племени или сеп-

та. Почёт отражает мнение других оборотней о персонаже. Гару не просто улучшает свою репутацию благодаря достойному поведению, он может добиться желанного статуса. Значительное число оборотней мечтает о славе.

Рассказчик награждает тремя разными видами Почёта: Славой, Честью и Мудростью. Оборотень сразил отродье Вирма — он получает Славу. Предотвратив нарушение Литании, он получает Честь. Разрешив загадку духа — Мудрость. Игрок не выбирает, какой Почёт достанется его протагонисту, это решение рассказчика. Так что игрок не сможет обменять Славу на Мудрость, которой не достаёт для нового Ранга. Аруны предпочитают Славу Мудрости, которой больше озабочены теурги. Если игрок хочет, чтобы его персонаж быстро продвинулся в Ранге, ему придётся учитывать социальную роль, которую играет знак протагониста.

Когда оборотни добиваются цели сообща, они делят друг с другом заслуженный Почёт. Каждый член стаи, примирившей два воюющих септа, завоевал для себя Честь. Рассказчику лучше не распределять Почёт между всеми оборотнями стаи, а выдать подходящую награду сразу всем: так игроки будут более мотивированы на командную игру.

Кнут и пряник

По выбору рассказчика, Почёт выдаётся либо в конце игровой встречи, либо в конце истории. В сообществе гару Почёт достаётся оборотню на сходе, который признаёт его подвиги. Зато по ходу игры рассказчик может давать или отнимать временный Почёт. Использование временного Почёта упрощает подсчёты, но требует от рассказчика хорошего знания системы наград, чтобы игра не прерывалась на лазанье по таблицам.

Получение временного Почёта

Временный Почёт заполняется только во время игры. На карточке персонажа ему соответствуют квадратики под каждым из типов Почёта. Временный Почёт довольно часто превышает постоянный. Он просто отслеживает, не пора ли герою пора приобрести постоянный. На практике можно считать, что одна постоянная точка Почёта стоит 10 временных пунктов. Когда приходит время увеличить постоянный Почёт, весь временный сгорает. Другого применения у временного Почёта нет.

В конце этой главы есть таблица награждения Почётом, к которой можно обращаться за примерами награждения Славой, Честью и Мудростью. Эта таблица ни в коем случае не является исчерпывающим руководством, она просто задаёт ориентиры.

Получение постоянного Почёта

Чтобы увеличить свой постоянный Почёт, персонаж должен набрать 10 пунктов временного и убедить оборотня равного или превосходящего Ранга провести над ним обряд триумфа (см. Обряд триумфа, стр. 244). Причём этот оборотень не должен

состоять с ним в одной стае. Иногда вместо этого герой может бросить вызов другому гару, чтобы тот признал его право на Почёт. Большинство, впрочем, предпочитает зарабатывать репутацию не выходя за рамки приличий; уж всяко лучше пользоваться благосклонностью старейшин.

Потеря Почёта

Потеря временного Почёта

Своими поступками персонаж может как завоевать Почёт, так и растерять его. Потерять временный Почёт очень просто. Это очень действенный способ напомнить игрокам, что у поступков их героев есть общественный резонанс. Лишая персонажа временного Почёта, рассказчик должен принимать во внимание его породу, знак и племя. К примеру, рагабашу сойдут с рук куда более значительные преступления против Чести, чем большинству персонажей, зато если он будет действовать благородно, окружающие подумают, что он поступает так исходя из скрытых мотивов.

Когда временный Почёт потерян, определяет рассказчик. Несколько примеров может дать Таблица награждения Почётом.

Потеря постоянного Почёта

Оборотни теряют постоянный Почёт только в результате попрания основополагающих законов общежития гару. Потерять его может оборотень, в припадке безумия поедающий плоть волков или людей. Впрочем, в экстремальных ситуациях на провинность могут посмотреть сквозь пальцы. Если тот оборотень-каннибал был пронзён серебром и отбивался от банды пугал, ему могут дать некоторую поблажку. Но даже если постоянная Честь не потеряна, утраты временной, скорее всего, не избежать.

Оборотень, которому грозит потеря Почёта, может оправдаться, но для этого ему придётся пройти несколько испытаний. Успех убедит старейшин, что персонаж не заслуживает позора. Рассказчик придумывает подходящую проверку для несчастного и решает, прошёл её персонаж, или нет. Решение рассказчика окончательно.

Если после потери Почёта его значение не удовлетворяет требованиям Ранга, персонаж «разжалован» и теряет все преимущества своего бывшего положения. У персонажа остаются изученные Дары, но фактически он считается на Ранг ниже, пока не вернёт себе доброе имя. Чтобы вернуть былое положение, необходимо вновь набрать требуемое количество Почёта; также большинство септов требуют с провинившихся выполнения довольно тяжкого задания, прежде чем тот сможет претендовать на потерянный Ранг.

Продвижение в Ранге

Чтобы получить Ранг, персонаж должен набрать постоянный Почёт и победить

в противоборстве.

- **Почёт.** Чтобы перейти на следующий Ранг, постоянный Почёт персонажа должен удовлетворять минимальным требованиям знака. Это необходимое, но не достаточное условие, чтобы персонажа посчитали достойным повышения.
- **Противоборство.** Набрав достаточный Почёт, персонаж должен бросить вызов оборотню, чей Ранг выше, и победить. Тот, кому был брошен вызов, выбирает состязание — физическое испытание, дуэль, поединок воли или игра в загадки, — и его условия. У племён и септов есть набор традиционных испытаний для каждого Ранга, но старейшина может отказаться от него и придумать что-то новое. Состязание может быть как простым поединком воли, так и выслеживанием древнего вампира с последующим уничтожением. Если персонаж побеждает старейшину в ритуальном поединке или выполняет его задание, честь обязывает того признать в герое равного.

Персонаж потерпевший поражение уже не сможет бросить вызов тому же старейшине. Высокопоставленные старейшины редко учат тех, кто им уступил, во всяком случае тех, кто снова и снова взыскует того же самого Ранга. Герой не теряет постоянного Почёта, если проиграет состязание, но это очень дурной тон — проиграв одному, сразу же пойти к следующему старейшине. Большинство просто откажется принимать вызов того, кто только что провалил своё испытание.

Пример получения Почёта и Ранга

Рёв Грома — перворанговый теург Уктена с Честью 1 и Мудростью 4. Если он наберёт ещё по одному пункту постоянного Почёта Славы и Мудрости, он сможет претендовать на второй Ранг.

После жаркой битвы против аризонского культа смерти Рёв Грома наконец-то набирает 10 пунктов временной Славы. Он обращается к старейшине Говорящему Змею, чтобы тот провёл над ним обряд триумфа. Говорящий Змей требует, чтобы молодой теург рассказал историю о своих подвигав и, выслушав внимательно, решает, что юноша достоин Почёта. На следующем сходе Говорящий Змей проводит над Рёвом Грома обряд триумфа; молодой оборотень тут же теряет всю временную Славу и получает один пункт постоянной.

Последующие месяцы Рёв Грома посвящает обязанностям знака, он вызывает множество духов и упрашивает их поделиться мудростью. Вскоре он набирает 10 пунктов временной Мудрости. Как и прежде, он просит Говорящего Змея признать его, и старейшина соглашается. На следующем сходе его Почёт Мудрости вырастает до 5. Теперь Рёв Грома готов претендовать на повышение Ранга.

Однако Говорящей Змей советует молодому теургу бросить вызов другому старейшине — Десятихвостой, теургу Вендиго. Старая пройдоха принимает вызов. Она повидала за свою жизнь немало просителей и сразу же поняла, что этот — достоин награды. Тем не менее, она предпочитает не давать спуску щенкам и решает испытать гару самостоятельно.

«Что ж, мальчик мой, — промолвила она, — я должна назначить испытание. Вот,

держи эту плошку с водой. А теперь заберись на вершину вон того дерева и положи её в птичьем гнезде. И смотри, чтоб ни капли не расплескалось».

Рёв Грома надеялся на проверку своих мыслительных способностей и несколько обескуражен выбором старейшины. Он не до конца уверен в своих силах, но всё равно соглашается. Чтобы донести плошку до гнезда, пришлось приложить немало терпения и упорства, но спустя долгий час торжествующий теург спускается на землю.

«Гордо неси благословение своих братьев и сестёр, юный фостерн, — расплылась в улыбке Десятихвостая, — ты достойный юноша, твоему племени повезло с таким представителем ущербной луны, как ты».

Рёв Грома воскликнул от гордости и облегчения. Внезапно посвежевший и ободрённый, он поблагодарил Десятихвостую и помчался к Говорящему Змею, чтобы поделиться с ним своей радостью.

Отречение

Иногда оборотни, которым кажется, что они способны на большее, меняют свой знак. Это приемлемое решение в глазах гару, но у него есть определённые недостатки. Оборотень, отрекающийся от знака, теряет все Ранги. Также ему придётся выбрать новое имя и потерять все постоянные пункты Почёта, кроме трёх. Чтобы завершить преображение, оборотень должен исполнить или пройти через обряд отречения. С этого времени того гару, каким он был, уже не существует. Теперь это новый оборотень, которого, несмотря на возраст, считают щенком, только что прошедшим обряд посвящения.

Гару живёт под новым именем и на новых условиях. Оборотни, за исключением товарищей по стае, прекращают дружеские отношения. Считается, что отрёкшегося не должно признавать, пока он не восстановит свой прежний Ранг. Также, хотя старые Дары остаются, последующие должны соответствовать новому знаку и Рангу. Во многих случаях старейшины септа требуют, чтобы отрёкшиеся заново прошли обряд посвящения и намного более трудный. Если гару переживёт второе посвящение, он может просить духа научить его первоуровневому Дару нового знака.

Отречение не всегда бывает добровольным. Возможны и другие причины сменить знак:

- В качестве наказания за совершённое преступление. Часто на выбор предлагается отречение, изгнание или смерть.
- Иногда гару меняет знак в приступе харано.
- В редких случаях гару решает посвятить себя новой цели и отбрасывает всё, что могло бы отвлечь от неё. Оборотень может свернуть с предыдущего пути ради мести или по велению души и сердца. После триумфального возвращения героя многие септы принимают гару с новым знаком в прежнем Ранге или, очень редко, даже в более высоком (что, разумеется, остаётся на усмотрение рассказчика).

Физические состояния

Этот раздел посвящён физическому здоровью: лечению, ранениям и старению.

Ранения

Едва ли на Буйном Западе можно обойтись без увечий. Там больше возможностей пораниться, чем песка в пустыне Мохаве. Игрок учитывает ранения с помощью уровней здоровья. Каждая рана приводит к потере одного уровня. Достаточно просто вычёркивать уровни здоровья, когда персонаж теряет их, и тогда последний зачёркнутый квадратик покажет текущее состояние протагониста.

Здоровье в игре располагается в иерархическом порядке от царапин наверху до отключки внизу. При получении урона здоровье персонажа опускается вниз, пока не достигнет значения «Отключка». При лечении отметки напротив исцелённых уровней стираются, пока персонаж не будет полностью здоров.

Каждый успех на броске урона означает потерю одного уровня здоровья. Успехи на броске поглощения позволяют игнорировать этот урон в соотношении один к одному. Если противник набрал три успеха на броске урона, персонаж должен потерять три уровня здоровья. Выкинув два успеха на броске поглощения, персонаж теряет только один уровень здоровья.

Иногда урона оказывается достаточно, чтобы здоровье опустилось до отключки и ниже. В таком случае оборотень считается смертельно раненным (но не убитым) и выбывает из игры как минимум на час. (Обычным людям не столь повезло, см. ниже.) Смертельно раненный персонаж восстанавливает один уровень здоровья не раз в ход, а раз в час до тех пор, пока не поднимется до отключки. Игрок должен будет сделать бросок по таблице боевых шрамов (см. стр. 317). Оборотень в отключке умирает, только если ему нанесли особо жуткие раны (см. ниже осложнённый урон).

У гару есть и другое преимущество, когда дело касается отключки. Собрав Ярость в кулак, израненный оборотень может оставаться в сознании, когда должен бы выбыть из строя на час.

Лечение

Гару — волшебные существа и поэтому исцеляются намного быстрее людей. Исключая осложнённый урон (см. ниже), персонаж восстанавливает один уровень здоровья в ход. Хомиды и люпусы в своей родной форме исцеляются, как простые люди и волки, но регенерация начинается при переходе в любую другую форму. Однако, несмотря на родную форму, метисы в Криносе исцеляются со сверхъестественной быстротой. Есть свои преимущества и в том, чтобы быть метисом; их совсем немного, но они есть.

Обычно персонаж прекращает регенерацию, пока занят тяжёлым трудом, но игрок может сделать бросок Выносливости (сложность 8), чтобы занятый физической

активностью протагонист исцелялся даже во время боя. Успех на этом броске позволяет герою восстанавливать уровни здоровья как обычно.

Осложнённый урон

Некоторые раны слишком серьёзны, чтобы даже гару могли исцелить их играючи. Такие повреждения называются осложнёнными и настолько травматичны, что физиология оборотней с ними не справляется. Иногда такие чудовищные ранения наносят губители, иногда непреодолимая сила. Только так можно сразить оборотня, чтобы он уже не поднялся, — обычные ранения только задержат его. Осложнённый урон наносит серебро, огонь, электричество, странное излучение, а также клыки и когти других сверхъестественных существ, включая оборотней. Рассказчик может посчитать, что осложнённые повреждения наносится и в других случаях (например, при падении на предельной скорости). Решение рассказчика — истина в последней инстанции.

Осложнённый урон можно поглощать, если он не нанесён серебром: лунный металл всегда был и всегда будет ахиллесовой пятой гару.

Таким ужасным ранам требуется немалое время, чтобы затянуться. Исцеление идёт со скоростью один уровень в день при условии, что персонаж находится в покое или хотя бы не занят физическим трудом.

На карточке персонажа осложнённый урон отмечается крестиком (×), а не галочкой (☑), как обычный. При получении осложнённого урона проще всего переделать галочку в крестик и добавить простой урон ниже. Например, оборотень получил три уровня урона от обычного оружия и его здоровье опустилось до ушибов. Затем он получает осложнённый урон от огня и оказывается на уровне побоев. Игрок заменяет галочку напротив царапин крестиком и отмечает галочкой уровень побоев. Когда оборотень вылечит три уровня простого урона, осложнённый урон останется на уровне царапин, а не побоев.

Источники урона

Несмотря на исключительную стойкость гару, есть множество способов нанести им урон. Оборотни могут пострадать примерно от тех же вещей, что и люди, так что им приходится остерегаться обычных угроз жизни и здоровью. Но есть и исключения, среди которых серебро — самое очевидное.

Сражения

Боевые ранения рассматриваются в разделе холодного и огнестрельного оружия (см. главу 9 «Расширенные правила»). Каждый успех на броске урона приводит к потере одного уровня здоровья. В большинстве случаев этот урон можно поглотить.

Падение

Падение с большой высоты вредит как людям, так и оборотням. Урон определяется по нижеприведённой таблице. Все живые существа, даже люди, делают бросок

поглощения (сложность 8). Каждый успех снижает потерю уровней здоровья на единицу. Каждый провал — из тех, что остались после вычета успехов — приводит к потере дополнительного уровня здоровья.

Высота в футах	Повреждения
5	1 уровень здоровья
10	2 уровня здоровья
20	3 уровня здоровья
30	4 уровня здоровья
40	5 уровней здоровья
50	6 уровней здоровья
60	7 уровней здоровья

Повреждения растут до максимума в 10 уровней здоровья (90 футов), когда тело достигает предельной скорости и не получает дополнительного урона с увеличением высоты.

Люди и смертность

Когда человек или животное достигает отключки, от смерти его отделяет лишь один уровень здоровья. Ещё одно ранение — и он мёртв. Если у отключившегося персонажа открытые раны, он умрёт от потери крови. Без сверхъестественной стойкости оборотней жизнь может оборваться в любой момент.

Ниже приведена табличка с временем, которое требуется человеку для восстановления потерянного здоровья. Стоит отметить, что указанное время относится только к конкретному уровню здоровья, а общее время восстановление суммируется. Так, персонаж с уровнем «Раны» должен потратить три месяца, чтобы излечить их и оказаться на уровне побоев. Чтобы полностью восстановиться, понадобится ещё месяц и одиннадцать дней. Эти выкладки справедливы, если человек получает должный уход, если же он оказался в руках криворукого коновала, это может сказаться на лечении не лучшим образом.

Уровень здоровья	Время лечения
Царапины	Сутки
Синяки	Трое суток
Ушибы	Неделя
Побои	Месяц
Раны	Три месяца
Увечья	Три месяца*

* Люди, чьё здоровье опустилось до этого уровня, теряют по точке каждого Физического Атрибута. Люди и животные, оказавшиеся на уровне «Отключка», могут восстановиться только с разрешения рассказчика. Некоторые до конца жизни остаются в коме, так и не сумев справиться с полученными повреждениями. Другие просто угасают, что и неудивительно при столь примитивном уровне медицины, как на Буйном Западе.

Огонь и электричество

Огонь и электричество смертельно опасны для гару: они наносят осложнённые

повреждения и способны убить оборотня. Тем не менее, персонаж может спастись от ожогов с помощью броска Выносливости, сложность которого зависит от интенсивности воздействия (см. ниже). Бросок поглощения делается каждый ход, пока персонаж остаётся в огне или под действием электричества. За ход наносится от одного до четырёх уровней урона (см. ниже). Каждый успех на броске Выносливости снижает его на единицу. В случае провала ущерб приобретает катастрофический размах (персонаж слепнет, пока не вылечит раны, становится калекой и т. п.).

Сложность	**Интенсивность пламени**
3	Пламя свечи (ожоги первой степени)
5	Факел (ожоги второй степени)
7	Костёр (ожоги третьей степени)
9	Химические ожоги
10	Расплавленный металл
10	Молния*

Урон	**Область поражения**
1	Факел; обожжена часть тела
2	Костёр; обожжена половина тела
3	Пожарище; обожжено всё тело
4	Молния; поражено всё тело

* Повреждения от электричества и, особенно, молний чрезвычайно опасны. В результате поражения электричеством появляются внутренние ожоги, которые нельзя непосредственно обнаружить без броска Медицины (сложность 7).

Высокая температура

Высокая температура (свыше 200 °F (93 °C)) опасна не меньше открытого пламени. Используется система урона от огня с некоторыми изменениями (за ход всегда наносится только один уровень урона).

Болезни

Несмотря на выдающуюся способность к восстановлению и высокое значение Выносливости, которое усиливает иммунитет, оборотни всё-таки могут заболеть. Также они могут оказаться переносчиками заболеваний. Урон от болезни редко бывает осложнённым.

Яды

По большому счёту яды действуют на гару так же, как и болезни. Они редко приводят к летальному исходу и, за редким исключением, наносят обычный урон. Чаще всего оборотень может не обращать внимание на укусы гремучих змей, но персонажу всё-таки стоит быть осторожнее: некоторые сверхъестественные создания и приспешники Вирма выделяют яд, который наносит осложнённый урон.

Удушение и утопление

Оборотням тоже нужно дышать. Но они переносят удушение и утопление лучше, чем большинство животных. Время, на которое гару может задержать дыхание, определяется его Выносливостью:

Выносливость	Задержка дыхания
1	30 секунд
2	Минута
3	Две минуты
4	Четыре минуты
5	Восемь минут
6	15 минут
7	20 минут
8	30 минут

С помощью траты Силы воли гару может задержать дыхание ещё дольше; каждый пункт Силы воли даёт ещё минуту при Выносливости от 4 и выше или полминуты при Выносливости 3 и ниже.

Когда задерживать дыхание уже невозможно, гару начинает задыхаться. Каждый ход персонаж теряет уровень здоровья. Урон не является осложнённым, но его нельзя исцелить, пока отсутствует доступ кислорода. После отключки гару погибает через равное Выносливости число минут. Отключившегося персонажа можно вернуть к жизни только с помощью комплекса реанимации.

Серебро

Прикосновение к серебру наносит один уровень осложнённого урона в ход. Успешная атака серебряным оружием наносит как минимум один уровень осложнённого урона вне зависимости от результатов броска на урон. Повреждения, нанесённые серебром, не поглощаются.

Гару не получают специфического для серебра урона в определённых формах. Серебро наносит обычные повреждения оборотням-люпусам в Люпусе. Люпусы, хомиды и метисы не получают особого урона в Хомиде.

Каждая серебряная вещь в пожитках снижает Гнозис на единицу или более в зависимости от её размеров. Смена формы не спасает от этого штрафа. Гнозис теряется лишь на время, но он не вернётся по меньшей мере сутки с момента избавления от серебра. Вдобавок каждые пять предметов, которые находятся в распоряжении стаи, отнимают у каждого её члена по пункту Гнозиса. (Само собой, товарищи по стае, которые настаивают на большом запасе серебряных пуль, вызывают всеобщее раздражение.)

Чем предметы крупнее и чем больше их количество, тем серьёзнее потери Гнозиса. Представление о их масштабе можно получить из нижеприведённой таблицы.

Предмет	Потеря Гнозиса
Серебряные пули	1 пункт за каждую

Серебряные доллары	1 пункт за каждый (сделайте себе тайник или носите золото)
Клейв	1 пункт
Грандклейв	2 пункта

Вирмогонь

Гальярды шёпотом пересказывают истории о пылающих в толще Земли пещерах и отвратительных зловонных языках огня, греющих самого Вирма. Они зовут это пламя вирмогнём. Он редко попадаются оборотням, разве что в наиболее гнусных логовищах вирмлингов или в заброшенных подземных лабиринтах. Но тем, которые повстречают вирмогонь, не позавидуешь. Повреждения от него такие же, как от обычного огня, но они дольше заживают — на исцеление осложнённого урона от вирмогня уходит в два раза больше времени, а к броску на боевые шрамы прибавляется десятка. Самое страшное — урон от вирмогня невозможно поглотить, так что самое разумное — избегать его любой ценой.

Смертельные раны и боевые шрамы

Если здоровье человека опустится ниже уровня «Отключка», он умирает, но оборотни из другого теста. Гару умирает, только если его здоровье опустится ниже уровня «Отключка» *и* все его раны — осложнённые.

Когда здоровье оборотня падает ниже отметки «Отключка», он считается «смертельно раненым». Он либо без сознания, либо на грани его потери. Смертельно раненый не способен выполнять никаких действий, но может говорить после траты пункта Силы воли.

Получивший смертельные раны оборотень уже не исцеляется с обычной быстротой, а восстанавливает один уровень здоровья за час (не считая осложнённых повреждений, которые заживают намного дольше). Когда здоровье превысит уровень «Отключка», гару снова может действовать и снова восстанавливает один уровень здоровья за ход. Само собой, у хомидов и люпусов в родной для них форме регенерация не идёт, и убить их не сложнее, чем простого человека или волка.

Смертельно раненный персонаж может воспрянуть на волне Ярости. Игрок делает бросок Ярости (сложность 8), чтобы направить неистовую ярость персонажа в нужное русло. Каждый успех восстанавливает уровень здоровья, даже если он относится к осложнённому урону. На бросок даётся одна попытка, если он неудачен, персонаж слишком изранен, чтобы действовать. Есть и другая опасность, персонаж может отдаться Ярости и впасть в безумие (см. Безумие ниже). В любом случае игрок должен сделать бросок по таблице боевых шрамов и добавить к нему дополнительную кость.

Персонаж, который восстановился после смертельных ран, должен сделать бросок по таблице боевых шрамов. Боевые шрамы — это увечья, которые остаются навсегда. Как правило в броске участвует только одна кость, но некоторые обстоятель-

ства (такие как действие вирмогня и попытка поддержания активности) усугубляют тяжесть шрамов. Теоретически, оборотень, который пытается поддержать активность под действием вирмогня, должен бросить две кости и добавить к броску 10, что даёт результат от 12 до 30!

Таблица боевых шрамов

Бросок	Результат
1–3	**Рубцы.** Даже после восстановления здоровья остаётся несколько уродливых шрамов. В Криносе, Хиспо и Люпусе на месте ран отсутствует мех. В определённых обстоятельствах шрамы приводят к потере одной точке Внешности.
4–5	**Глубокие раны.** Классическая военная рана. Приводит к таким же последствиям, как и рубцы, и вызывает постоянное поражение мышц и суставов. Поражённые участки часто теряют подвижность и распухают или же ноют при высокой влажности или изменении погоды.
6–7	**Неправильно сросшаяся кость.** Одна из костей была сломана, скорее даже раздроблена и срослась неправильно. При следующей отключке конечность снова ломается, причиняя мучительную боль. Если отключка была вызвана обычным уроном, до трёх уровней урона считаются осложнёнными.
8	**Травмы головы.** Персонажу проломили голову или лишили внушительной части скальпа. Даже после излечения часть черепа остаётся на виду. При общении с людьми Манипулирование снижается на два, если шрам не прикрыт.
9	**Сломанная челюсть.** После излечения челюсть и язык не встали на место. Речь персонажа трудна для понимания (и это необходимо отыгрывать). Сложность любых бросков, связанных с вербальным общением, увеличивается на два.
10	**Отсутствие глаза.** Один из глаз был выбит и так и не восстановился как полагается. Сложность действий, связанных с метательным оружием или восприятием перспективы, увеличивается на два.
11	**Оскопление.** Под удар попала паховая область. Продолжение рода, а, следовательно, и получение Почёта за создание семьи больше не доступно. Также из-за психологической травмы сложность соблазнения увеличивается на два.
12–14	**Коллапс лёгкого.** Хроническое повреждение одного из лёгких мешает дыханию. Из всех бросков Выносливости, подразумевающих продолжительные действия, вычитаются две кости. Если бой или физическая активность длится больше пяти ходов, вычитается ещё одна кость.
15–17	**Отсутствие пальцев.** На одной руке отсутствует несколько пальцев. Сложность бросков Ловкости при использовании этой руки увеличивается на три, а урон от когтей на этой руке уменьшается вполовину.
18–20	**Увечная рука.** Одна из рук висит плетью. Скорость передвижения в Хиспо и Люпусе снижается на четверть, а при движении на всех четырёх в Криносе нет никакой прибавки.
21–23	**Хромота.** Персонаж прихрамывает и поэтому во всех формах движется лишь с половинной скоростью.
24–27	**Перелом позвоночника.** Персонажу сломали хребет. Он теряет часть двигательных способностей, что выражается в постоянном снижении Ловкости на единицу. Вдобавок для совершения действий, которые требуют поддержания равновесия, точности или длительного сохранения положения, необходимо тратить Силу воли.

28–30 **Повреждение мозга.** Персонаж теряет точку Интеллекта, Восприятия или Сообразительности, а также столько точек Гнозиса, Силы воли и / или Знаний, сколько выпало на одной кости (всё по выбору рассказчика). Возможны провалы в памяти.

Старение

Несмотря на выдающуюся способность к регенерации, оборотни всё-таки смертны. Рано или поздно они умирают, даже если никогда не видели боя (что близко к невероятному). Оборотни стареют медленнее людей и волков, но старческая немощь характерна и для них. В преклонных годах (65 лет и более для гару) их ждёт утрата Физических Атрибутов. Также им угрожает ослабление мыслительных способностей, выражающееся в потере Сообразительности и Интеллекта. Старому гару сложнее вызывать в себе Ярость и он может «потерять волка», если не решит уйти с честью до того, как это случится. Конкретные эффекты старения остаются на усмотрение рассказчика. В конце концов большинство гару гибнет в бою, кончает жизнь самоубийством или уходит на покой до того, как их согнёт груз прожитых лет — как и предписывает Литания.

Но не все оборотни кладут свои жизни на алтарь войны, некоторые предпочитают вернуться к своим семьям или стаям и доживать жизнь среди простых людей или волков. Чаще всего такие отошедшие от дел герои обладают немалым Рангом и просто считают, что исполнили свой долг до конца. Они практически полностью отстраняются от сообщества гару и принимают участие в делах племени лишь для отправления годичных обрядов и помощи в самые тяжёлые времена. Гару, ушедшие на покой, в большинстве своём стары, умудрены и достаточно опытны, чтобы держать Ярость в узде и жить мирной жизнью.

Психические состояния

Безумие

Необузданная ярость, которая горит в сердце даже самого кроткого Дитя Геи, практически недоступна обычным людям. Порой говорят, что Ярость — это просто животное начало в перевёртыше, но за ней стоит много большее. Ярость — это бешеная горячка сверхъестественной силы, связь с наиболее деструктивными и первобытными энергиями вселенной. Некоторые доходят до того, что называют её даром Вирма, но если это и так, то дар уже не раз и не два вышел дарителю боком.

По сути, броски Ярости — попытка оборотня вытащить из глубин собственного «Я» первобытно-звериную сущность воина, которую поместила туда Гея. С помощью этой дикой силы — если обуздать её — оборотни способны на великие свершения. Но как гласит старая поговорка: «Будь осторожнее в своих желаниях, ибо они могут ис-

полниться». Если наружу проступит слишком много звериного, персонаж срывается в берсеркерский раж, называемый безумием. Им полностью овладевает остервенение и разум уже не сдерживает стремление убивать. Когда игрок выбрасывает четыре и более успеха на броске Ярости, его протагонист теряет контроль над собой и срывается в безумие.

Обезумевший гару немедленно перекидывается в Кринос или Хиспо и либо слепо бросается на окружающих, либо бежит в безлюдное место. Персонаж может избежать безумия, потратив пункт Силы воли, но тогда он теряет все оставшиеся в этом ходу действия.

В гару силён инстинкт «бей или беги». Обезумевшего персонажа обуревает одно из этих желаний или сразу оба. Если герой спасается бегством, говорят, что он «поджал хвост, как лисица». Если дерётся — он впадает в безумие берсерка. Игрок решает, в какое из состояний попадёт его протагонист, но с тех пор, как решение сделано, пути обратно нет. Лисий хвост или берсерк, но до конца безумия состояние уже не сменить.

Когда все противники побегут или будут убиты, в запале берсерка оборотень может напасть на товарищей по стае или беззащит-

ных наблюдателей. Иногда в конце берсеркерского безумия оборотня подстерегает забытье. Гару, Ярость которых превышает значение Гнозиса, никогда не запоминают произошедшее в минуты безумия: такие оборотни частенько приходят в себя среди груды тел и по локоть в крови.

Находясь в состоянии берсерка, гару должен нападать на противника. Находясь в состоянии лисьего хвоста — бежать в противоположном от него направлении. В любом случае, он набрасывается на любого, оказавшегося на пути, будь то друг, враг, товарищ по стае, главный враг или возлюбленный. Обезумевший гару не в состоянии использовать особые приёмы, оружие и даже Дары.

У безумия нет строго определённой продолжительности. Оно длится, пока гару чувствует себя в опасности. Если персонаж сможет выйти из боя минимум на три хода, он успокаивается и приходит в себя. Безумие голодного персонажа, как правило, длится вдвое дольше.

Безумие бывает нелегко отыграть. Если рассказчику кажется, что игрок чрезмерно контролирует протагониста, он может лишить его персонажа пункта Силы воли (очевидно, что герой пытается взять себя в руки) или же выбрать противника, на которого тот нападёт (или будет убегать от него) в следующий раз. Главное запомнить, что персонаж скатился до первобытного состояния. Ему хочется разделаться с угрозой, либо сбежав, либо стерев её в порошок; и он никому не позволит встать у него на пути.

Основное преимущество безумия заключается в том, что персонаж перестаёт испытывать штрафы за потерянные уровни здоровья. Несмотря на любые увечья, он получает полный набор костей.

Броски Ярости

Рассказчик может требовать броска Ярости на предмет впадения в безумие в любом из следующих случаев:

- Стыд;
- Унижение;
- Сильные эмоции, даже такие, как похоть или зависть;
- Сильный голод;
- Заточение, беспомощность;
- Насмешка со стороны врага;
- Личная обида;
- Увиденное зверство, вне зависимости от того, кто пострадал;
- Близость серебра;
- Территории грозит нешуточная опасность;
- (Опционально) Первая рана в бою; если оружие из серебра, сложность снижается на единицу;
- (Опционально) Провален важный бросок.

Сложность броска Ярости

Сложность броска зависит от фазы луны. Власть Селены над гару сильна, а легенды об оборотнях, нападающих в полнолуние, отнюдь не случайны.

Сложность	Фаза луны
8	Новолуние
7	Ущербная
6	Полулуние
5	Округлая
4	Полнолуние

В Криносе сложность снижается на единицу.

Потеря контроля над собой — позор, но иногда прижатому к стене оборотню нужна вся мощь безумия. При желании гару может намеренно выпустить на свободу внутренних бесов, чтобы, несмотря на раны, решающим броском вырваться из окружения. Для этого совершается обычный бросок Ярости, но со сниженной на единицу сложностью. Тем не менее, это крайняя мера. Ведь всякий раз, когда оборотень теряет над собой контроль, им может овладеть кто-то иной.

«Оседланные» Вирмом

Временами Ярость грозит поглотить оборотня целиком. В его душе проявляется червоточинка, из-за которой он способен на немыслимые в обычных обстоятельствах мерзости. Есть те, кто считает звериную сторону Ярости свидетельством присутствия в гару скверны Вирма, который время от времени требует своего.

Всякий раз, когда на броске Ярости выпадает шесть и более успехов (на два больше, чем хватает для безумия), считается, что Вирм «оседлал» гару. Он впадает в безумие берсерка, и даже трата Силы воли не удержит его в узде. Продолжительность и воздействие на персонажа от обычного безумия не отличается, но дело принимает дурной поворот.

Оборотень во власти Вирма может отреагировать несколькими способами. В значительной мере реакция зависит от породы. Скверна Вирма капля по капле заражает даже непорочных воинов и закладывает семена жестокости во все породы.

- **Хомид.** Самопожертвование Кроатоан извергло Пожирателя душ из нашего мира, но посеянная им в душах людей скверна осталась. Гару, рождённые от человека, охотно внимают посулам Вирма. Когда Вирм получает власть над хомидом, мелочное соперничество перерастает в непримиримую ненависть, а расовые разногласия оканчиваются кровью.

Чаще всего, впрочем, порабощённые Вирмом хомиды ударяются в каннибализм; и не только в отношении гару, но также людей и даже волков. Когда хомид доводит врага до отключки или убивает его, игрок должен сделать бросок Сообразительности. В случае провала персонаж останавливается на ход даже в разгар боя, чтобы утолить свой голод. Кошмарные истории о волках-людоедах появились в ре-

зультате такого рода безумия, скрытого милосердным покровом Делирия.

- **Метис.** Метис — плод греховного союза — с самого рождения находится на крючке Вирма-осквернителя. Многие гару уверены, что само нарушение Литании, которое приводит к появлению метиса на свет, — это искушение со стороны Вирма-осквернителя. Оседланный Вирмом метис способен на самые изощрённые извращения по отношению к врагу. Когда метис доводит врага до отключки или убивает его под действием безумия, необходимо сделать бросок Сообразительности. В случае провала персонаж останавливается на ход даже в разгар боя, чтобы удовлетворить свою отвратительную страсть. Такое поведение — скорее проклятие врага, которое приходится терпеть, а не особенность характера гару-метисов.
- **Люпус.** Животная природа иногда оставляет гару беззащитными перед яростью Зверя войны. Это неистовое создание превращает безумие люпуса в неприкрытое зверство, а горечь за хищническое поведение людей — в жгучее желание убивать. Оседланные Вирмом люпусы не щадят никого, даже товарищей по стае. Они разят не разбирая, кто друг, а кто враг. Когда поблизости от люпуса противник или даже член стаи оказывается на уровне «Отключка», необходимо сделать бросок Сообразительности. В случае провала люпус немедленно нападает на павшего, даже если придётся оставить врага за спиной.

Когда ужасы безумия остаются позади, скверна Вирма оставляет персонажа. Гару страшатся такого безумия, ведь оно лишает их тех качеств, которыми они дорожат, и показывает, что они поддаются извращению ничуть не меньше других. Некоторые даже кончают с собой, предпочтя смерть повторению подобных злодеяний.

Проклятие

Гару — хищники, и это нелегко скрыть. Даже когда они идут по улице в человеческом обличье, под маской прячется зверь. Со времени Импергия прошли тысячелетия, но подсознание людей до сих пор хранит память о том, как их сгоняли в стада и резали непригодных. Как результат, если Ярость гару превышает Силу воли человека, тот испытывает инстинктивное беспокойство, какую бы форму не принял оборотень. Оказавшиеся поблизости от гару с высокой Яростью отводят взгляд и, по возможности, вовсе избегают общения.

Оборотни зовут это «проклятием», ибо это оно и есть. Проклятие лежит пропастью между гару с одной стороны и людьми и волками с другой, не давая им вступать в длительные отношения, заводить семью и просто спариваться. Даже крепкая дружба между народами — вещь почти небывалая. Оборотни пользуются в среде людей и волков заслуженным авторитетом, но есть разница между тем, кого уважают, и тем, кого считают своим.

Многие гару-хомиды выросли в неполных семьях. Оборотни незаметно наблюдают за такими детьми сами и посылают следить за ними духов в надежде, что их кровь пробудится по-настоящему. Волки точно так же подвержены проклятию, они чувствуют чужака и нередко ведут себя в его присутствии недоверчиво или даже

агрессивно. Гару негде найти верного товарища, кроме как среди себе подобных, но даже тогда плотская любовь под запретом Литании.

Семейная трагедия

Проклятие или не проклятие, но гару просто не приспособлены к долгой семейной жизни среди людей. Рано или поздно Ярость найдёт выход, и супруг или ребёнок станет жертвой агрессии со стороны первобытного члена семьи.

По решению рассказчика персонажу, который пытается жить среди людей, может потребоваться бросок Силы воли между историями (по сложности, равной Ярости персонажа). Если бросок неудачен, в жизни героя происходит что-то, что мешает спокойной жизни в окружении людей. Внутренние ограничения падают, или нечто выходит на поверхность, или же проявляется Делирий. Рассказчик может ослабить последствия, если персонажу повезло и он живёт среди кинфолков.

Такой же бросок Силы воли совершается, если персонаж живёт среди волков, но в силу доминантности гару сложность снижается на единицу. Хоть волки и не слишком рады присутствию оборотня, лишь самые тупые станут провоцировать альфу.

Если бросок Силы воли провален, кто-то посторонний узнаёт о двойной жизни персонажа. Это открытие может привести к некоторым последствиям немедленно или же стать основой для последующей истории.

Делирий

Когда человек, раз, и встречает оборотня в Криносе, у него на какое-то время едет крыша. Конкретная реакция может отличаться у разных людей, но три тысячи лет в качестве дичи оставили неизгладимый отпечаток на человеческой психике. Страх человека перед хищником из далёкого прошлого инстинктивен: в нём нет ни смысла, ни логики (хотя, по правде говоря, восьмифутового человеко-волка стоит испугаться в любом случае).

Когда-то оборотни звали такую характерную реакцию «ночным страхом», но в настоящее время её называют Делирием. Как бы то ни было, это основная причина, по которой человечество до сих пор не «обнаружило» существования оборотней. Делирий защищает гару, скрывая их облаком неверия, которое укоренилось в сознании людей очень глубоко. Тот, кому «чудовище» Криноса встретилось несколько раз, скорее всего окончит дни в психушке.

Реакция человека на гару в Криносе зависит от его Силы воли (см. Таблица Делирия ниже). Если персонаж хочет смягчить последствия Делирия, игрок может бросить Сообразительность + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех переводит реакцию человека на строчку вниз по таблице. Такое слегка медитативное, слегка манипулятивное поведение называется «приподнять Вуаль» и является прямым нарушением Литании.

Рассказчик может быстро выяснить воздействие Делирия на некоторого персонажа, кинув кость и сверившись по таблице. Но надо признать, что это нисколько не

соответствует распределению Силы воли среди людей (даже на Буйном Западе у каждого десятого не будет Силы воли 10). Впрочем, это можно списать на драматический эффект: в конце концов, немало историй содержит невероятные совпадения. У городского пьянчуги может оказаться Сила воли 8 — такого точно ждать не будешь, но всё может быть.

Стоит отметить, что на некоторые народы Делирий влияет слабее или не влияет вообще. Отдельные человеческие культуры избежали зверств Империя, поэтому Делирий не отпечатался у них на подкорке. В качестве примера можно привести изолированные племена индейцев, аборигенов Австралии и некоторые племена с Амазонки. Это не значит, что такие люди примут оборотней с распростёртыми объятиями, просто они видят гару, как они есть, и боятся их соответственно.

Вуаль

В большинстве случаев травмирующее воздействие Делирия забывается после прекращения контакта с гару. Пострадавший не может в точности описать случившееся. В конце концов образ гару в Криносе замещается в его сознании чем-то другим, например, медведем или косматым зверобоем в лоскутной меховой накидке. Такая потеря памяти известна под именем Вуаль; гару необычайно ей дорожат.

Таблица Делирия

Сила воли	% от населения	Реакция
1	10%	**Кататония.** «Ушёл в себя — вернусь не скоро». Человек сворачивается калачиком и перестаёт реагировать на внешние раздражители.
2	20%	**Паника.** Человек бежит сломя голову, часто даже не обращая внимания на опасность, лишь бы спастись от увиденного чудовища. Такая же реакция характерна для скота, бизонов и других стадных животных, что чревато гибелью под копытами.
3	18%	**Отрицание.** Не все могут принять реальность. Такие люди отказываются поверить своим глазам и яростно отрицают существование гару, огрызаясь на попытки убедить их в обратном. На Буйном Западе из-за этого может завязаться перестрелка.
4	15%	**Буйство.** Доведённый до состояния слепого звериного страха, человек вынужден как-то реагировать. Он может выпрыгнуть из окна или наброситься на гару, чтобы защитить себя и своих близких. Спланировать нападение или взять в руки оружие посерьёзнее ножа он не способен, но зубы и ногти — пусть и человеческие — могут поранить даже гару... теоретически.
5	13%	**Ужас.** Страх может хорошенько подстегнуть человека. Такой человек перепуган до смерти, но сохраняет способность трезво мыслить. Он спасается бегством, но может обороняться, прятаться или баррикадировать проходы за собой.
6	10%	**Мольба.** Такой человек пойдёт на всё, отдаст что угодно, лишь бы его не тронули. Он изо всех сил старается сохранять спокойствие, но находится на грани обморока.

7 7% **Контролируемый страх.** У этой категории либо стальные нервы от рождения, либо смертельная усталость, но в любом случае Делирий на них не действует. Да, такому человеку страшно, но он трезво оценивает реальность и, соответственно, бежит или сражается любым доступным оружием.

8 5% **Любопытство.** Некоторые чудаки не могут устоять перед хорошей тайной даже ценой собственной безопасности. Они отправятся вслед за гару и будут наблюдать за поведением оборотней, пытаясь понять, как подобное создание может существовать. Зачастую, зевака — самый опасный для гару вариант. Шок от увиденного заставляет некоторых очевидцев стать профессиональным охотником на оборотней. К счастью, на большинство Вуаль опускается до того, как они узнают слишком много.

9 1,5% **Жажда крови.** На Западе живут одни из самых храбрых и решительных людей, но также одни из самых невменяемых и своекорыстных. Такой удивительный трофей, как оборотень, озолотит кого угодно. Такой человек не боится: он хочет крови и доказательств, и он получит их любой ценой.

10 0,5% **Отсутствие реакции / скука.** У такого человека любо стальные канаты вместо нервов, либо пюре кактуса вместо мозгов. При виде гару он остаётся абсолютно спокоен. Ничего особенного и уж точно не повод для беспокойства.

В графе «% от населения» записано приблизительное соотношение людей с данным значением Силы воли. Иногда рассказчик может руководствоваться именно им, а не броском кости. Скажем, в шахтёрском городке на двести жителей лишь у одного (а то и вообще ни у одного) шахтёра будет Сила воли 10. Такие процентные отношения скорее играют на руку гару, но, вероятно, это и к лучшему. При таком подходе вонастоящему волевые личности станут исключением, а не очередной досадной помехой.

Таблица награждения Почётом

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
Битвы и состязания			
Выигрыш в загадки (в том числе у духа)			3
Стойкость перед лицом неминуемой смерти		1	3
Разобраться с угрозой так, чтобы другие гару не пострадали			5
Пережить уровень «Отключка»	2		
Пережить ядовитый укус твари Вирма	2		
Напасть на слишком сильного врага без поддержки			–3
Самоотверженно броситься на служителя Вирма	3		
Победить слабого служителя Вирма (мозгожорка, одержимое губителем животное, мо-	2		

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
лодой вампир)			
Победить среднего служителя Вирма (енал-душ, пугало, рядовой вампир)	3		
Победить сильного прислужника Вирма (ночной охотник, Танцор Чёрной Спирали, могучий вампир)	5		
Победить очень сильного прислужника Вирма (осквернённый контролёр хаоса, древний вампир)	7		
...уничтожив / убив прислужника	+1		
...так, чтобы другие гару не пострадали	+1		
...так, чтобы самому не пострадать	+1		
...прислужник(и) были вооружены серебром	+1		
Обнаружение скверны Вирма			
Доказательство того, что человек или кинфолк продался Вирму			2
Ложное обвинение кинфолка в том, что тот продался Вирму		−2	−3
Доказательство того, что место или предмет принадлежит Вирму			3
Доказательство того, что гару продался Вирму			6
Ложное обвинение гару в том, что тот продался Вирму		−5	−4
Раскрыть замыслы прислужников Вирма			4
Мистические			
Очистить осквернённое Вирмом существо, предмет или место			2
Призвать аватару инкарны			2
Вернуться живым из путешествия к умбральным мирам	4		
Выполнение задания духа в Умбре			3
Провал задания духа в Умбре			−3
Следование указаниям вещего сна			5
Пророческое предостережение, которое сбудется			5

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
Пророческое предостережение, которое не сбудется			–3
Пренебречь знамениями, снами и т. п. без уважительной причины (т. е. они кажутся смешными, могут быть от Вирма и т. д.)			–3
Посвящение неподобающего предмета с помощью обряда посвящения талисмана (например, карманные часы, кисет с жевательным табаком или фотопортрет тётушки Мейбл); не относится к Костегрызам и Железным всадникам			–2
Год ритуального уединения (пост, медитация и т. д.)		5	
Освобождение скованного губителя			–5
В результате мистического знамения или послушав наставника...			
Найти тален			1
Найти фетиш			2
Найти древнее предание гару			3
Найти путевой камень (см. Обряд открытого моста, стр. 235)			4
Найти древний заброшенный каэрн			7
Провести обряд схода		2	
Отказаться от предложения провести обряд схода		–3	
Пропустить обряд схода			–1
Провести обряд посвящения		2	1
Пройти через обряд нанесения ран	2		
Провести обряд возведения каэрна	3	5	7
Участие в обряде возведения каэрна	5	3	
Провал обряда возведения каэрна	–2	–2	–4
Участие в обряде великой охоты*	3		
Провал обряда великой охоты*	–2		
Подвергнуться обряду остракизма	–1	–7	–1
Получить камень презрения*		–8	–2
Подвергнуться обряду шакала*	–2	–7	

*Описание обряда можно найти во второй редакции книги правил «Апокалипсиса».

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
Подвергнуться обряду сатиры*	Потеря одного Ранга и всего временного Почёта		
Провести обряд наказания		2	
Провести обряд наказания несправедливо (провал броска обряда)		−5	
Отказаться от участия в обряде			−1
Смех, шутки и другое неподобающее поведение во время обряда (в зависимости от тяжести)			От −1 до −5
Изучить новый обряд			1
Найти или создать новый обряд			5
Найти или создать новый Дар			7
Фетиши			
Создать тален			1
Использовать фетиш на благо септа			2
Использовать фетиш только в личных целях			−2
Создать фетиш			4
Получить клейв, боевой лук или другой подобный фетиш (награда даётся только один раз спустя три луны после получения фетиша)	2	1	
Получить могучий боевой фетиш (гранд-клейв и т. п.; награда даётся только один раз спустя три луны после получения фетиша)	3	2	
Пожертвовать фетишем на благо септа или племени			4
Сломать или потерять фетиш или тален			От −1 до −5
Сломать или потерять могучий боевой фетиш		−3	
Использовать фетиш Вирма (осознанно или неосознанно)	−2	−4	−4
Каэрны			
Участвовать в защите каэрна		1	
Остаться на страже каэрна, когда хочется покинуть пост		2	1
Не исполнить свой долг по охране каэрна		−3	
Отказаться от предложения помочь с защи-		−3	

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
той каэрна			
Защитить каэрн от людей с помощью уловок и убеждения			4
Оборонять каэрн от предыдущих владельцев	2	1	
Не дать Вирму завладеть каэрном	3	4	
Позволить Вирму завладеть каэрном	−3	−7	
Пасть, защищая каэрн (посмертно)	5	5	
«Освободить» (отобрать) каэрн от низших рас перевёртышей	2	3	
...попутно убив кинфолков	−1	−1	−2
...попутно убив гару		−2	−2
В одиночку отстоять каэрн перед силами Вирма	5	8	
Привести Вирма к каэрну (намеренно или ненамеренно)	−4	−6	−8
Общество гару			
Наставлять другого гару (в зависимости от объёмов знания)		1–5	1–5
Выучить Серебряную летопись целиком (дело всей жизни)		7	8
Хомиду дожить до 75 лет		8	10
Люпусу дожить до 65 лет		8	10
Порода			
Хомид: слишком долго пренебрегать своей волчьей натурой			−3
Метис: прятать своё уродство			−3
Люпус: слишком часто пользоваться человеческими инструментами и творениями Вивер			−1 за применение
Стая			
Стать вожаком стаи (награда даётся только один раз)		3	
Жить в одиночестве, кроме как по ритуальным причинам			−3
Септ и племя			
Регулярно выполнять рутинную и грязную		1	

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
работу для септа (награда даётся каждый месяц во время схода)			
Регулярно не выполнять рутинную и грязную работу для септа (вычитается каждый месяц во время схода)		–2	
Занимать в септе какую-либо должность (хранитель каэрна, мастер обрядов, мастер поединков и т. д.)	1 за год	2 за год	1 за год
Отказаться от должности в септе	–1	–2	–1
Преданность септу	1 за год	2 за год	1 за год
Преданность племени	1 за год	3 за год	1 за год
Соблюдение Литании (в зависимости от приложенных усилий)		1–5	1–3
Нарушение Литании (в зависимости от тяжести преступления)		От –5 до –8	От –2 до –4
Вызовы			
Поддержать справедливый вызов	1	2	
Поддержать несправедливый вызов		–3	
Бросить вызов тому, чей Ранг намного выше или ниже		–3	
Поведение			
«Заболеть» золотой лихорадкой		–2	–2
Дать хороший совет			2
Дать дурной совет			–2
Разрешить спор справедливо и беспристрастно		3	
Разрешить спор несправедливо		–4	
Сдержать данное слово		2	
Нарушить данное слово		–3	
Говорить правду		2	
Говорить правду, когда обстоятельства крайне тяжелы		5	
Обманывать		–3	
Обманывать, когда обстоятельства крайне тяжелы		–1	
Всякий раз, когда обман выходит боком			–2

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
Откровенно пренебрегать собственным знаком (в зависимости от обстоятельств)		От –1 до –5	
Говорить на сходе без разрешения		–1	
Плохо отзываться обо всех гару		–2	
Плохо отзываться о своём знаке		–4	
Плохо отзываться о своём племени		–5	
Плохо отзываться о своём септе		–5	
Плохо отзываться о своей стае		–6	
Плохо отзываться о чужом племени (за исключением Костегрызов)		–1	
Без нужды призвать гару к оружию		–5	
Забота и защита			
Бескорыстно исцелить постороннего гару (не члена стаи)			1
Проявить милосердие по отношению к заблудшему гару			3
Защитить беспомощного гару		4	
Не защитить беспомощного гару		–5	
Обратить внимание на гару-изгоя (если того не предписывает долг)		–1	
Общаться с гару-изгоем по-дружески		–3	
Иметь дела с гару-изгоем		–5	
Защитить беспомощного человека (не касается Красных когтей)		2	
Не защитить беспомощного человека (не касается Красных когтей)		–1	
Наказать виновного в составе поискового отряда		2	
Наказать невиновного в составе поискового отряда		–4	
Защитить беспомощного волка		4	
Не защитить беспомощного волка		–5	
Поддержать обвиняемого в преступлении (который будет признан невиновным)			5
Поддержать обвиняемого в преступлении (который будет признан виновным)			–4

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
Пасть, защищая свою стаю	4	6	
Убежать, пока стая сражается	–5	–5	
Принести себя в жертву во имя Геи	7	7	
Безумие			
Впасть в безумие берсерка			–1
Впасть в безумие берсерка и ранить другого гару			–3
Впасть в безумие берсерка и убить другого гару	–2	–4	–4
Поджать хвост, как лисица	–1		–1
Поджать хвост, как лисица и бросить стаю в опасности		–1	–2
Поджать хвост, как лисица и бросить каэрн в опасности	–2	–2	–4
Оказаться оседланным Вирмом			–4
Будучи оседланным Вирмом совершить чудовищное злодеяние (каннибализм, извращения, нападение на товарищей по стае и т. д.)		–6	
Взаимоотношения с людьми и кинфолками			
Поддерживать добрые отношения с местными кинфолками			2
Иметь дурные взаимоотношения с местными кинфолками			–3
Защищать кинфолков от Штормоглота	2	2	2
Не уберечь кинфолков от Штормоглота	–3	–3	–3
Защищать осквернённого Вирмом кинфолка от праведного возмездия	Потеря одного Ранга и всего временного Почёта		
Любовные отношения для спаривания			3
Любовные отношения без спаривания			–1
Достойный выбор партнёра		2 за год	
Защита Вуали		4	
Срыв Вуали		–5	
Восстановление Вуали (сокрытие фактов, которые могут выдать существование гару)		3	1
Защита своей территории от вредителей	3	1	1

Поступок	Слава	Честь	Мудрость
(бандитов, земельных магнатов, скотоводов, непрошеных поселенцев и т. д.)			
Насаждение закона на своей территории	2	1	1
Неисполнение гражданского долга	–2	–1	–1

Таблица Почёта

Рагабаш

Ранг	Любое сочетание
1 (Клиах)	3
2 (Фостерн)	7
3 (Адрен)	12
4 (Атро)	17
5 (Старейшина)	24

Теург

Ранг	Слава	Честь	Мудрость
1 (Клиах)	0	0	3
2 (Фостерн)	1	0	5
3 (Адрен)	2	1	7
4 (Атро)	4	2	9
5 (Старейшина)	5	3	10

Филодокс

Ранг	Слава	Честь	Мудрость
1 (Клиах)	0	3	0
2 (Фостерн)	1	5	1
3 (Адрен)	3	7	4
4 (Атро)	3	9	7
5 (Старейшина)	4	10	9

Гальярд

Ранг	Слава	Честь	Мудрость
1 (Клиах)	2	0	1
2 (Фостерн)	4	0	3
3 (Адрен)	6	1	5

4 (Атро)	8	2	6
5 (Старейшина)	10	3	8

Арун

Ранг	Слава	Честь	Мудрость
1 (Клиах)	2	1	0
2 (Фостерн)	5	3	1
3 (Адрен)	7	5	1
4 (Атро)	9	7	2
5 (Старейшина)	10	8	3

Глава 9. Расширенные правила

Жизнь состоит из дела и чувства, и я думаю, человеку просто необходимо разделять дела и чувства с окружающими, а иначе можно сказать, что он и не жил.
(Оливер Уэнделл Холмс-младший)

Эта глава призвана облегчить работу рассказчика и предложить игрокам список действий, которые могут предпринимать их персонажи. Если в предыдущих главах описывались базовые правила «Дикого Запада», здесь приводятся исключения из них и дополнительные правила, усложняющие игру. Никакого места не хватит описать каждый случай, который может возникнуть в игре, но представленной информации должно хватить, чтобы рассказчик смог на её основе сочинить собственные правила и заполнить любые лакуны. Более того, игровые модели из этой главы не только можно, но и следует подстраивать под конкретную игровую ситуацию. Оставьте те правила, которые подходят, и забудьте об остальных.

Также в главе даются указания по организации времени. Сюда входят основные принципы структурирования истории и правила по определению того, кто выстрелит первым. В разделе «Порядок действий» кратко излагается порядок событий в рамках хода.

Определяя успешность действия, важно не только знать, когда нужны броски и правила, но и когда без них можно обойтись. Есть сомнения, что персонаж добьётся своего? Требуйте броска. Задача не стоит выеденного яйца? Считайте, что персонаж её выполнил. Чем меньше бросков и правил, тем живее игра и органичнее история.

Если и требовать броска костей, то в судьбоносном и напряжённом месте. Когда игроков заставляют бросать одну и ту же горсть всякий раз при переходе дороги, игра становится унылой. Но если требовать разных бросков, для которых персонажам потребуются разные способности, и если от этих бросков будет зависеть сам ход истории, игроки будут следить за каждой брошенной костью с таким азартом, какой и не снился их протагонистам.

Время

В Мире тьмы время течёт так же, как и в нашей реальности. Однако с его измерением могут быть трудности. Есть пять способов отмерять время:

- **Ход.** Основная единица измерения времени. Ход занимает от трёх секунд до трёх минут. Этого времени достаточно, чтобы совершить одно действие.

- **Сцена.** Несколько ходов, объединённых общим местом действия. Сцена строится как пошаговая последовательность действий (ход за ходом) или как свободный отыгрыш.
- **Глава.** Серия сцен и свободного времени, которые образуют законченный фрагмент истории. Чаще всего, на главу уходит целая игровая встреча.
- **История.** Законченное приключение, охватывающее несколько глав и множество встреч. В истории можно выделить завязку, развитие действия и развязку.
- **Хроника.** Похождения отдельной стаи от самого начала до конца. Хроника — это последовательность историй, связанных общими персонажами или местом действия.

Продолжительность каждой единицы времени определяется действиями игроков и решением рассказчика. Скоротечная, полная событиями история летит от сцены к сцене и от главы к главе. В тягучей, давящей на нервы истории на одну сцену может уйти целая игровая встреча. Также и продолжительность хода меняется в зависимости от действий персонажей и темпа игры.

Ходы

Практически безграничное многообразие действий, которые персонаж может предпринять в свой ход, обескураживает неопытных рассказчиков. И персонажи игроков, и персонажи рассказчика захотят что-нибудь сделать на своём ходу. От очередности действий — кто выстрелит первым, когда взорвётся динамитная шашка — будет зависеть исход сцены и даже всей истории.

Организация событий сцены осуществляется с помощью ходов. Чаще всего каждый ход все персонажи имеют возможность предпринять какое-либо действие. Длительность хода зависит от характера этих действий. В начале каждого хода каждый игрок объявляет, чего пытается добиться его персонаж. Также и рассказчик решает, что именно предпримут его персонажи. Действия совершаются в порядке инициативы (см. ниже). Персонажи с высокой инициативой действуют первыми и могут спутать планы противника. Игроки поочередно совершают ход, пока не кончатся все действия, а затем всё повторяется заново в следующем ходу.

Действия

На Буйном Западе может случиться всё что угодно, а некоторые балбесы обязательно это «всё что угодно» попробуют. В игре у персонажей ровно столько же возможностей, как у реальных людей в реальной жизни. Для большинства действий бросок не нужен: их можно либо отыграть, либо просто заявить о них. Совсем не обязательно бросать кости, чтобы начать разговор или пройтись по улице.

Броски нужны только тогда, когда персонаж встречается с трудностями или опасностью. Равнинные духи Вильда забеспокоились или ядовитые твари Вирма сочатся из земли — можно быть уверенным, что персонажа ждут и трудности, и опас-

ность и поэтому следует руководствоваться результатом броска.

Простые действия

В общем случае для простых действий бросок не нужен, и персонаж выполняет их автоматически. Но рассказчик имеет право запросить бросок, если того требуют обстоятельства. В стрессовой ситуации простые действия быстро становятся сложными. Вот список характерных простых действий:

- **Выжидать.** Отсутствие действий. Персонаж позволяет другим ходить раньше, даже если у него выше инициатива. Спасовав, персонаж может начать действовать в любой момент. Если выжидают все, в этот ход ничего не происходит. Выжидание может быть полезно с тактической точки зрения, но есть риск упустить потенциальную возможность.
- **Лечиться.** Связь с Геей позволяет оборотням исцеляться намного быстрее обычного человека или волка. Если персонаж потратит на это целый ход, он может восстановить один уровень здоровья, но есть некоторые ограничения.

Оборотень не может автоматически исцелять осложнённый урон. Также ускоренная регенерация не действует в родной форме. (Это не относится к метисам, которые могут исцеляться в любой форме; это одна из причин, по которым они такие опасные.) Если гару дополнительно совершает любое другое действие, для лечения необходим бросок Выносливости (сложность 8). Это довольно непросто, но когда тебя окружает стая голодных Спиралей, другого выхода может и не быть.

- **Двигаться.** Средний человек за ход может пройти семь ярдов и пробежать 12 + Лов-

кость ярдов трусцой или 20 + (3 × Ловкость) ярдов сломя голову. Гару же способен на большее. Если гару примет Кринос, Хиспо или Люпус, он сможет покрывать огромные дистанции на четырёх лапах. Таким образом легко испачкаться, но любой оборотень, который не зря носит шкуру, знает, что лучше так, чем тащиться по бездорожью на своих двоих. Ниже приводится таблица со скоростью перемещения в разных формах. Не забудьте учесть изменение Ловкости при смене обличья.

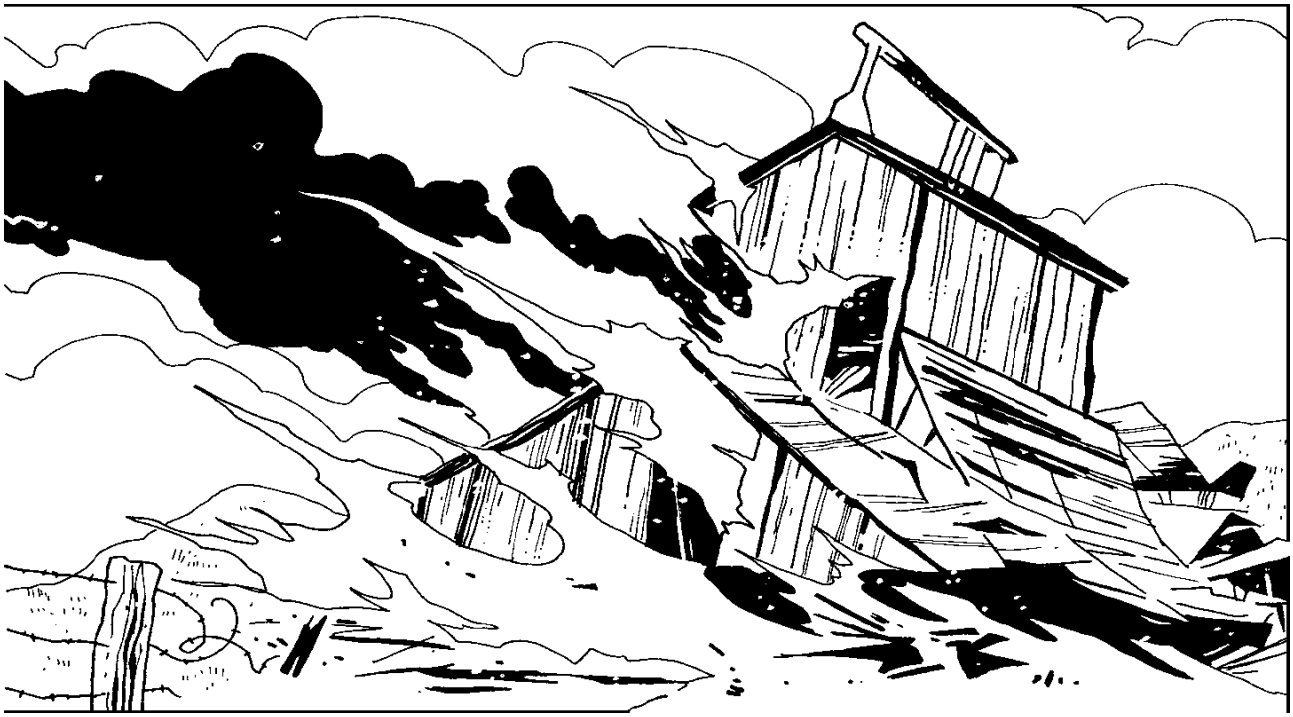
Перемещение обычно не требует броска. Но если дорога не в меру ухабиста или далека, а также если два персонажа пытаются обогнать друг друга, тогда кости можно и метнуть. Если персонаж пытается убежать из боя, поджав хвост, возможно ему придётся сперва уклониться от парочки ударов.

Таблица движения

Движение	Скорость, ярды в ход				
	Хомид	Глабро	Кринос*	Хиспо	Люпус
Шаг	7	7	7(9)	10	14
Трусца	12 + Лов	12 + Лов	12(14) + Лов	Хомид × 1,5	Хомид × 2
Бег	20 + Лов × 3	20 + Лов × 3	20(22) + Лов× 3	Хомид × 1,5	Хомид × 2

*Числа в скобках применяются при передвижении на четырёх лапах.

- **Перекинуться в родную форму.** Любой оборотень может без труда принять родную форму. Превращение происходит мгновенно, и никакой бросок для этого не требуется. Люпус может перекинуться в волка и сбежать, хомид — стать человеком и сделать пару выстрелов. А метис... метис может принять Кринос и устроить мясорубку. Подробные правила по перемене форм находятся в разделе «Смена формы»,



стр. 366.

Сложные действия

Чтобы совершить сложное действие, нужен навык, усилие и немножко удачи. Когда персонаж может потерпеть фиаско, пытаясь что-либо сделать, рассказчик должен подобрать подходящий бросок. Впрочем, можно вознаградить персонажа с выдающимися способностями автоматическим успехом. Не стоит лишний раз требовать броска Верховой езды у персонажа, который провёл в седле полжизни. Он уже не раз с этим сталкивался, а у игрока целая горсть костей. Скорее всего, бросок будет успешным, так зачем замедлять игру?

- **Атаковать.** Иногда слов недостаточно и только когти и Ярость спасают от смерти. Даже самые миролюбивые гару не властны над своей звериной природой. Когда персонаж хочет ударить, пнуть или разорвать врага когтями, нужен бросок; на сражение автоматические успехи не распространяются.
- **Уклониться.** Разумеется, отойти в сторону тоже бывает неплохо. Персонаж может отказаться от своего действия и увернуться от удара при условии, что у него остались свободные действия. Необходим бросок Уклонения.
- **Перекинуться.** Персонаж может сменить обличье. Для этого нужен бросок, если только это не родная форма.
- **Карабкаться.** Гару то и дело взбираются куда-нибудь: на амбары, деревья, дилижансы, губителей или горы. Иногда это сопряжено с опасностью.
- **Командовать.** Сохранить холодную голову, года из дверей ползут губители, нелёгкое дело. Удержать контроль над стаей, когда пол устилают тела кинфолков, ещё сложнее.
- **Перезарядить оружие.** Совсем непросто вложить патроны в цилиндр револьвера, когда жить осталось секунды две.

Множественные действия

Всё-таки оборотни рождены, чтобы сминать ряды врага, кто бы не пытался с этим поспорить. Они — прирождённые воины и одни из самых яростных бойцов на планете.

Игроки часто объявляют как можно больше действий за ход, что возможно благодаря воинскому мастерству гару. Чтобы назначить несколько атак, игрок должен разделить набор костей, потратить пункт Ярости или сделать и то и другое. Сочетание этих возможностей отражает разрушительную мощь оборотней.

Множественные действия и действия Ярости полезны не только в бою. Следующие правила относятся как к сражениям, так и к более интеллектуальным занятиям.

- **Разделение набора костей.** Персонаж может совершить несколько действий за один ход, например, выстрелить из двух револьверов или уклониться от удара и выстрелить, но игрок должен разделить набор костей между бросками. Берётся набор того действия, в котором меньше всего костей, и распределяется по всем действиям за ход. Персонаж с набором Ловкости + Уклонения в пять и Ловкости +

Стрельбы в семь костей может распределить между уклонением и стрельбой пять костей. Менее развитый навык мешает добиться большего.

- **Действия Ярости.** В дополнение к разделению костей, игрок может получить дополнительные действия, потратив пункты Ярости. Каждый пункт даёт ещё одно действие с полным набором костей.

Например, если игрок потратит два пункта Ярости, его протагонист сможет предпринять три полноценных действия (одно по умолчанию и два за Ярость), у каждого из которых будет свой набор костей. Эти наборы можно разделить согласно вышеизложенным правилам и получить ещё больше действий. За ход нельзя тратить больше пунктов Ярости, чем Ловкость персонажа.

Простые люди лишены такой возможности. Только оборотни, сыны разгневанной матери, способны дать волю злости, чтобы обрушить на врага шквал ударов. Ярость заставляет сердце оборотня биться быстрее и бросает его вперёд, когда больше не на что надеяться.

Игрок и рассказчик должны относиться к Ярости с должным уважением. Её трата означает высвобождение первобытной злости. Гару перестаёт держать себя в руках. Рассказчик должен следить, когда игрок может тратить Ярость, а когда нет. Только напряжённая ситуация оправдывает такую трату; чаще всего бой попадает именно в эту категорию, но если победа даётся без усилий, оборотень просто не захочет обращаться к Ярости.

- **Порядок множественных действий.** Когда множественные действия получены при разделении набора костей, все они совершаются одновременно. Это отражает концентрацию героя на выполнении нескольких задач. Когда действия получены за Ярость, они совершаются в разное время.

Дополнительные действия, полученные за Ярость, могут спровоцировать неразбериху. У рассказчика есть два варианта. В первом случае, все персонажи ходят в порядке инициативы. Когда все походили по одному разу, персонажи с дополнительными действиями за Ярость делают второй ход в порядке инициативы. И так далее, пока сражающиеся не израсходуют все действия. В рамках любого из действий за Ярость можно делить набор костей.

Второй вариант описывает ход боя более точно. Рассказчик определяет инициативу как обычно, и игрок с самой высокой ходит первым. Если он тратит Ярость для получения дополнительных действий, они следуют тотчас после первого. С каждым последующим действием инициатива уменьшается на единицу. Если инициатива первого действия игрока выпадает на дополнительные действия других игроков, он ходит прежде них.

Например, Бегущий Резво нападает на парочку вампиров, из-за которой погиб его товарищ по стае. Игрок Бегущего Резво тратит пункт Ярости, чтобы раздавить обоих блох разом. Один из вампиров также получает дополнительное действие благодаря дарованным Вирмом способностям.

Бегущий Резво набирает на броске инициативы пять успехов. Вампирша набирает четыре, а медлительный вампир — два. Жаждущий мести оборотень делает пер-

вый ход на пяти и второй — на четырёх. Пиявка делает первый ход на четырёх до того, как Бегущий использует полученное за Ярость действие, и второй на трёх. Замешкавшийся вампир скорее всего не доживёт до первого хода, но если ему улыбнётся удача, то он будет ходить на двух.

По первому варианту нерасторопный кровосос смог бы сделать первый ход прежде второго действия подельницы, а Бегущему Резво пришлось бы иметь дело с их первым и вторым действиями.

Инициатива

На Буйном Западе либо ты, либо тебя. Это, конечно, банальность, но пренебрегшие ей обычно оказываются на глубине шести футов; впрочем, некоторые восстают даже оттуда. Иногда жизнь зависит от того, кто выстрелит первым.

В начале каждого хода рассказчику необходимо установить порядок, в котором происходят события. Обычно каждый игрок делает бросок инициативы, а рассказчик бросает за антагонистов. Бросок — Сообразительность + Бдительность (сложность 4). (Смотря по обстоятельствам, может использоваться также Сообразительность + Верховая езда, Сообразительность + Стрельба или Сообразительность + другая подходящая Способность.)

Первым действует тот персонаж, который набрал больше успехов. Неудача (отсутствие успехов) означает, что персонаж замешкался и ходит последним (его инициатива равна нулю). При равенстве инициативы персонажи ходят одновременно.

Проваленный бросок инициативы означает, что персонаж пропускает ход; случилось нечто непредвиденное — патрон заклинило или лошадь споткнулась — а персонаж временно выходит из игры. Рассказчик всё-таки может разрешить такому персонажу действовать, но при этом снизить его набор костей на число выпавших единичек. (В этом случае инициатива героя равна нулю.) Такое решение не даёт истории замедлиться, а игрокам — заскучать.

Если игрок решил выждать время, его протагонист уступает право хода тем, чья инициатива ниже. В любой момент до конца хода выжидающий персонаж может вступить в игру.

Порядок действий

Чтобы провести сцену без сучка без задоринки, необходимо придерживаться распорядка. Разбивка на ходы помогает организовать сцену, а следующая последовательность этапов помогает организовать ход. Задача рассказчика — обогатить сцену действием, а не затянуть её бесконечными таблицами, ходами и бросками.

- **Инициатива**

В начале хода рассказчик описывает сложившуюся ситуацию с точки зрения каждого из персонажей. Игрокам нужно знать, какие перспективы есть у протагонистов и чего можно ждать от противника. Проще всего описать обстановку, дав сводку событий предыдущего хода и подведя итог. Не стоит забывать, что в горячке боя не

всегда можно увидеть и услышать всё происходящее. Более того, не всегда хватает времени оценить увиденное.

Исключительно важно, чтобы рассказчик дал игрокам возможность для выбора. Описание должно содержать как можно больше подробностей, тогда игрок сможет принять решение самостоятельно. Чем больше деталей, тем живее сцена. Однако иногда скупое описание может прийтись в пору, например, когда герой впадает в безумие.

Когда окружающая обстановка ясна, каждый игрок делает бросок инициативы за протагониста, а рассказчик бросает за их противников и союзников (Сообразительность + Бдительность, сложность 4). Затем игроки делают заявку на действия в порядке увеличения инициативы (игрок с самой низкой инициативой делает заявку первым). Когда все назвали действия своих персонажей, игрок с самой высокой инициативой разыгрывает заявку первым, и так далее в порядке уменьшения инициативы. Если игроки делают заявку на несколько действий за ход, см. замечания по поводу множественных действий выше.

Чтобы потратить Ярость во время хода, игрок должен заявить об этом на этапе инициативы.

Как правило, персонаж не может переключиться на что-то другое, когда все заявки уже сделаны и начался этап действий. Однако когда игрок узнает, что бешеный Танцор Чёрной Спирали собирается разорвать горло протагонисту, ему скорее всего захочется, чтобы тот перестал взламывать сейф. Если игрок меняет заявку, он подвергается штрафу. Сложность нового действия увеличивается на единицу. Только отказ от действия ради уклонения обходится без этого штрафа. Когда персонаж отступает, чтобы не попасть под удар, он не должен подвергаться каким-либо ограничениям. При желании, рассказчик может заменить повышение сложности необходимостью потратить пункт Силы воли.

- **Засады**

Иногда инициативу можно определить и без броска. Если герою удаётся застать неприятеля врасплох в засаде или неожиданной атакой, он ходит первым. Успешность засады определяется рассказчиком, который, если сочтёт нужным, может потребовать броска Восприятия или Скрытности. В особых обстоятельствах рассказчик может определить последовательность нападения без бросков инициативы. Удачная засада даёт нападающим целый ход, чтобы действовать, не опасаясь ответа со стороны врага.

- **Действия**

После определения инициативы персонажи приступают непосредственно к выполнению действий. Рассказчик подбирает подходящий бросок и устанавливает сложность. Игрок бросает, при необходимости разделив набор, и озвучивает количество успехов.

Большинство действий в бою сводятся к атакам. От числа успехов зависит точность выстрелов и ударов. Рассказчик определяет результаты действий на этапе развязки.

- **Развязка**

Исход событий хода объявляет рассказчик. От костей зависит степень успеха, но суть произошедшего определяет именно он.

В боевой сцене рассказчик определяет результативность ударов и уклонения. Число успехов на броске попадания показывает результативность атаки. Если удар достиг цели, игрок бросает на урон.

От типа атаки зависит количество костей в горсти. В рукопашной схватке число костей зависит от Силы персонажа и модификаторов. В перестрелке урон складывается из характеристики оружия и успехов, набранных на броске попадания. Сложность бросков урона всегда равна 6.

Каждый успех на броске урона может отнять один уровень здоровья. Но цель не теряет здоровье автоматически. У неё есть возможность избежать вреда с помощью броска Выносливости (сложность 6). Каждый успех на таком броске поглощения снижает нанесённый урон на один уровень. Обличья гару и некоторые Дары могут увеличить Выносливость или защитить от повреждений другим образом.

Примечание — броски урона и поглощения невозможно провалить.

Правила боя

Оборотни созданы Геей, чтобы стать последней линией обороны в грядущем Апокалипсисе. И если конец света кажется делом отдалённого будущего, война за власть между Вирмом, Вивер и Вильдом идёт каждый день. Буйный Запад — одно из последних мест, которое можно назвать вотчиной Вильда, но и его осаждают орды врагов. Переселенцы усиливают натиск на Запад, неся с собой Вивер и её потомство. В это же время Вирм таится глубоко под землёй, готовый вновь наброситься на стадо, убивая не только слабых и больных, но сильных и здоровых. Гару оказались в окружении врага, и спасёт их только прорыв.

Проще всего создать запоминающуюся и захватывающую игру с помощью силового противостояния. Исход сражения определяется нижеизложенными правилами, которые должны отразить горячку боя, но оставить место и для игры.

Все три категории боя — перестрелка, фехтование и рукопашная — используют одни и те же базовые правила.

- **Перестрелка и метательное оружие.** Перестрелка, ставшая хрестоматийным способом разрешения споров в кинематографе, — это любой бой, в котором противники выхватывают стволы и стреляют друг в друга. Артиллерия тоже считается. Основной бросок — Ловкость + Стрельба, а сложность основана на точности оружия. Для луков и метательного оружия бросок — Ловкость + Атлетика со сложностью, зависящей от расстояния до цели.
- **Фехтование.** Это любой бой с холодным оружием в руках. Рубить врага саблей не так просто и естественно, как молотить кулаками: для этого требуется подготовка и навык. Фехтование также охватывает бой с применением импровизирован-

ного оружия, вроде бутылок, стульев и незадачливых противников. Каждое оружие имеет особое применение в бою, но базовый бросок — Ловкость + Фехтование, а сложность зависит от вооружения.

- **Рукопашная.** Чаще всего бой ведётся в рукопашную. К ней относится любая драка, в которой бьют голыми руками и иными частями тела. Единоборцы должны находиться в пределах досягаемости друг друга. Для рукопашной есть уйма дополнительных правил и приёмов, но основной бросок — Ловкость + Драка.

Боевая сцена, конечно же, может сочетать в себе все три категории с учётом дополнительных правил. У одного может быть винтовка, у другого — клейв, а третий может в припадке безумия броситься на врага с когтями. Персонажи могут не ломиться в лобовую, а прокрасться в тыл или уйти в Умбру.

Дополнительные правила и уточнения

Редко какой бой состоит из сплошного обмена тумаками. Это не очень реалистично и довольно скучно. Нет, противники бросаются в укрытие, обходят друг друга с флангов, пытаются обезоружить и применяют Дары. Правила для большинства подобных действий находятся в этой главе, а на их основе можно разработать и правила для ещё более разнообразных сцен.

Основные уточнения

Эти правила применяются в любых ситуациях, вне зависимости от используемого оружия.

- **Обездвиживание.** В оглушённых или отключившихся врагов попасть проще простого. В ближнем бою можно поразить врага, который по какой-либо причине не может двигаться, автоматически без броска. Если противник обездвижен, но продолжает сопротивляться, сложность броска на попадание снижается на два.
- **Оглушение.** Оборотня нелегко отправить в нокаут. Но мощный удар всё-таки может выбить из него дух. Если персонаж теряет от атаки больше уровней здоровья, чем его Выносливость, он оглушён и пропускает следующий ход. Чтобы не пропускать ход, в его начале можно потратить пункт Ярости.
- **Слаженное нападение.** Стая с опытным вожаком (Лидерство не меньше 3) и слаженной командой может провести скоординированную атаку на отдельного врага. Вожак должен сделать бросок Лидерства (сложность 6), а стая отложить действия, пока не сможет ударить сообща (слаженное нападение разыгрывается на наименьшей инициативе стаи). В случае успеха, сложность атаки по врагу снижается на единицу. Правило работает одинаково для ближнего и дальнего боя.

Если вожак не достиг успеха, персонажи действуют в порядке инициативы как обычно. Но первое действие вожака потрачено впустую.

- **Смена действия.** Когда персонаж меняет действие после начала хода, ему придётся заплатить за такую нерешительность. Сложность нового действия увеличи-

вается на единицу. Рекомендуется отклонять некоторые заявки: в горячке боя тяжело уследить за всем. Смену действия лучше оставить для по-настоящему захватывающих моментов, а также для случая, когда первое действие просто невозможно выполнить.

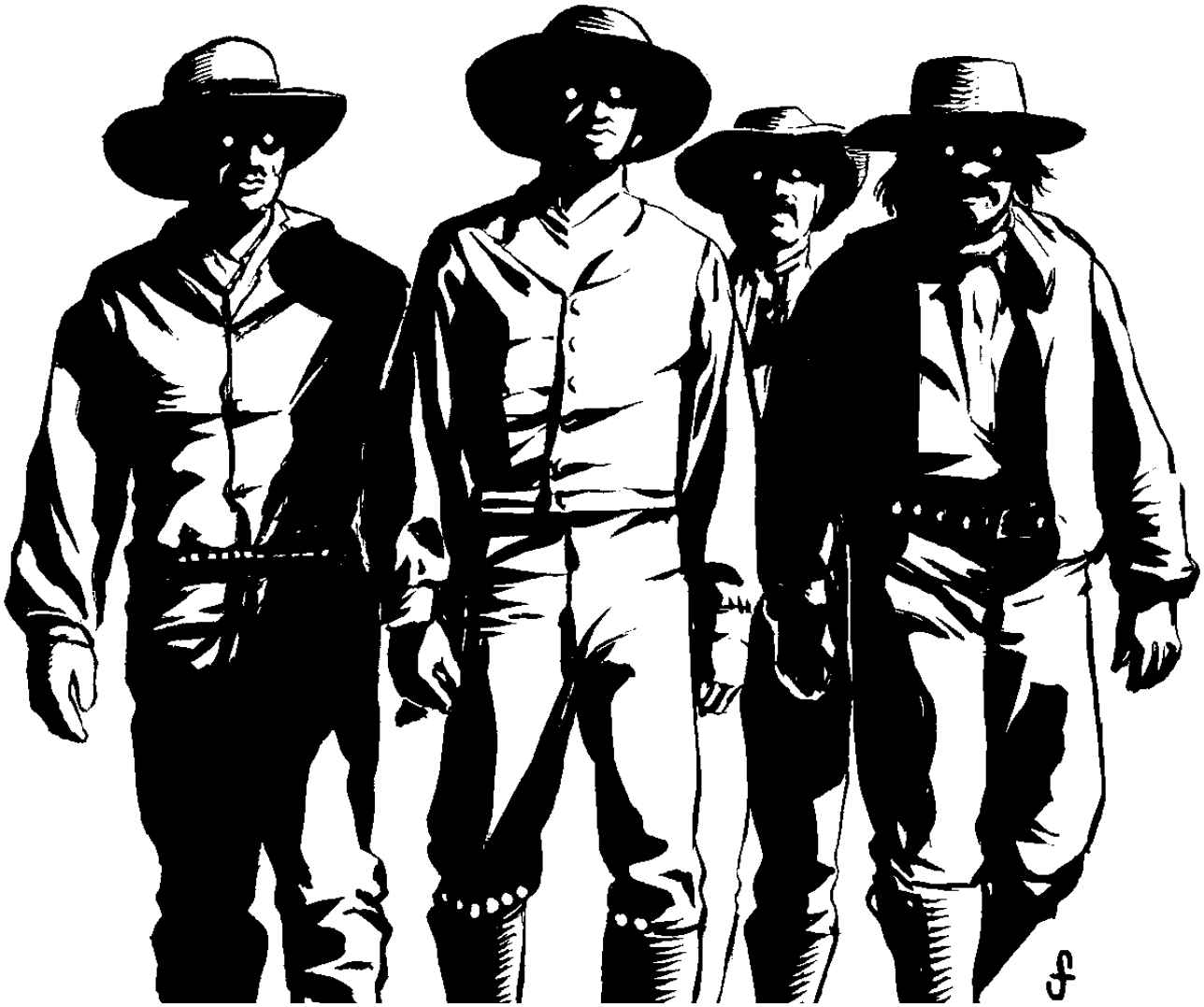
Под это правило не подпадает смена действия на уклонение (см. уклонение ниже).

- **Уклонение.** Смышлёные или избегающие драки персонажи пытаются уйти от нацеленных на них ударов. Когда герой становится целью атаки, игрок может заявить уклонение. Это возможно, даже если игрок уже сделал другую заявку. При этом персонаж не получает штрафа за смену действий (см. смену действий выше).

Также персонаж может объявить уклонение и всё-таки попробовать выполнить предыдущую заявку (если это физически возможно). Используются правила для множественных действий: наименьший набор костей распределяется по действиям.

Успех уклонения определяется броском Ловкости + Уклонения. Каждый успех отнимает один успех от вражеского броска на попадание. Чтобы уйти от нескольких атак, необходимо разделить набор Уклонения между ними.

Сложность уклонения в ближнем бою равна 6, но увеличивается на единицу за



каждого нападающего после первого.

Сложность уклонения от дистанционных атак зависит от возможности укрыться и подвижности персонажа. Герой не пытается уклониться от пуль, а ныряет в укрытие.

Сложность	Местность
2	Шаг в сторону — и персонаж полностью скрыт
4	Можно прыгнуть в укрытие (один ярд)
6	Можно добежать до укрытия (три ярда)
7	Можно добежать до неполного укрытия; движение затруднено
8	Укрытия нет; персонаж падает на землю
10	Движение чрезвычайно затруднено; загнан в угол

Правила перестрелок

Это я такой быстрый, или Швеция такая маленькая?
(Малыш, «Быстрый и мёртвый»)

Буйный Запад невозможно представить без огнестрельного оружия, поэтому перестрелки — важная часть историй в антураже «Дикого Запада». Далеко не у каждого есть пистолет или ружьё, но на драку без верного оружия не ходят. Эти правила могут разнообразить ружейный бой.

- **«Веерная» стрельба.** Большинство пистолетов на Буйном Западе двойного действия[29], т. е. отдельно взводится курок и отдельно производится выстрел. В связи с этим практически невозможно сделать несколько выстрелов за ход даже с учётом множественных действий или разделения набора костей. Однако персонаж может прибегнуть к так называемой технике «веерной» стрельбы, когда ребро одной руки взводит курок, а вторая рука жмёт на спуск.

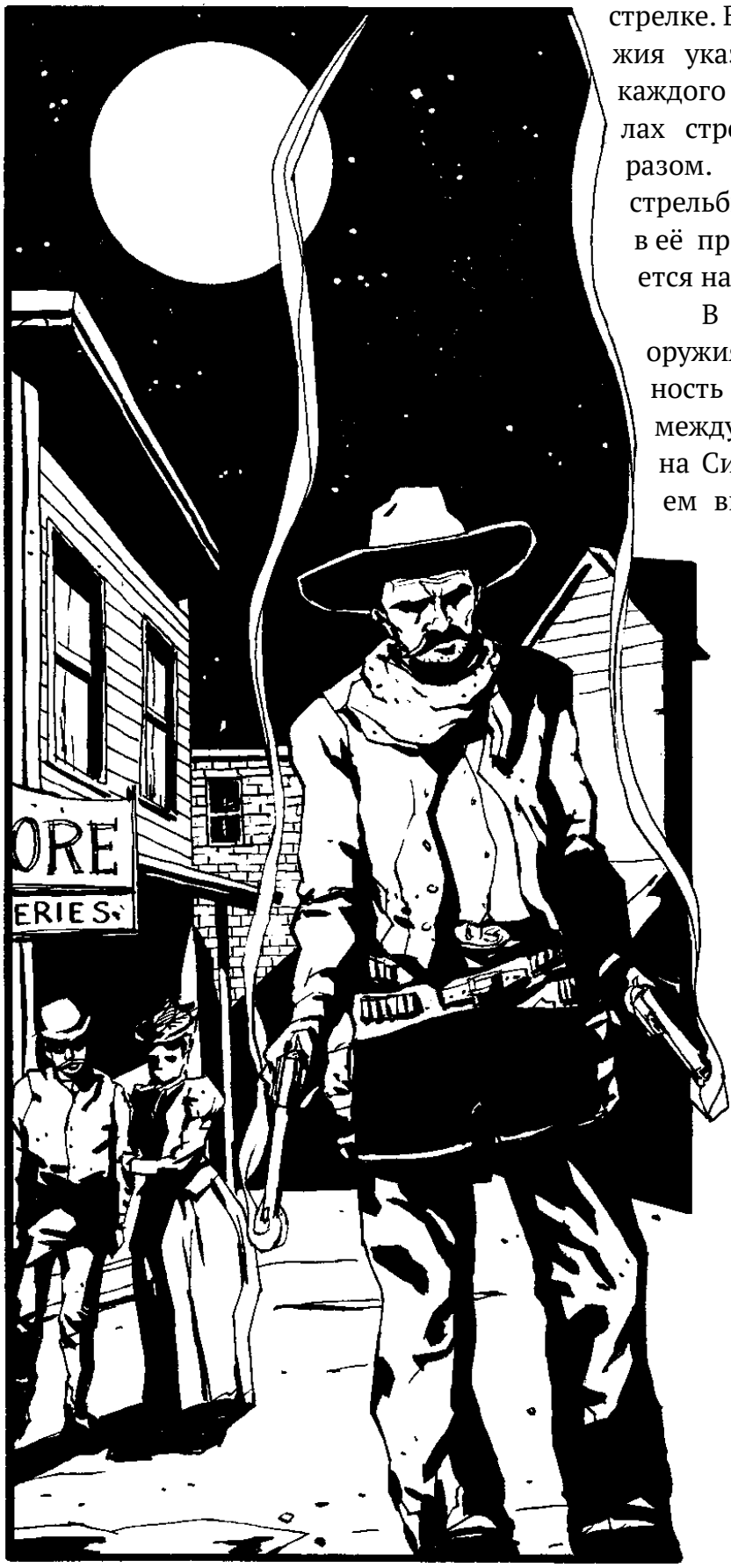
Для веерной стрельбы необходимо разделить набор костей или потратить Ярость на дополнительные действия, необходимые для выстрелов и взвода курка. Прежде стрельбы игрок должен сделать бросок Сообразительности + Стрельбы (сложность 8). (Набор костей такой стрельбы равен либо Сообразительности + Стрельбе, либо Ловкости + Стрельбе, смотря что меньше.) Если этот бросок прошёл удачно, оставшиеся действия можно потратить непосредственно на стрельбу. Если бросок вышел неудачным, дело ограничивается лишь одним выстрелом.

Веерная стрельба, удалась она или нет, повышает сложность бросков стрельбы на два. Очевидно, такой трюк по плечу лишь опытному стрелку.

Это единственная возможность произвести несколько выстрелов из револьвера двойного действия, не считая разделения костей на выстрел, взвод курка и ещё один выстрел.

- **Дальность.** Расстояние от стрелка до цели — немаловажный фактор в пере-

[29] Очевидная ошибка. Здесь и далее, где говорится о двойном действии, должно быть одинарное, и наоборот.



стрелке. В таблице огнестрельного оружия указана средняя дальность для каждого типа вооружения; в её пределах стрельба ведётся обычным образом. Эффективная дальность стрельбы равна удвоенной средней; в её пределах сложность увеличивается на единицу.

В случае луков и метательного оружия дальность определяет сложность стрельбы. Расстояние в ярдах между стрелком и целью делится на Силу атакующего (с округлением вверх). Полученный результат и есть сложность броска. Максимальное расстояние, на которое персонаж может кинуть небольшой предмет, составляет Сила × 10 ярдов.

Вне зависимости от типа оружия выстрелы в упор (на дистанции до одного ярда до цели) производятся по сложности 4.

- **Движение.** Если цель или стрелок находится в движении, сложность стрельбы увеличивается. Когда тот или другой перемещается со скоростью быстрее шага, но медленнее бега, сложность увеличивается на единицу. Когда кто-то передвигается бегом и быстрее (на лошади или на поезде), сложность увеличивается соответственно.

- **Дуэль взглядов.** Эта картинка навсегда врезалась в наше сознание: шериф выходит на улицу. Злодей ждёт его у границы городка. Взгля-

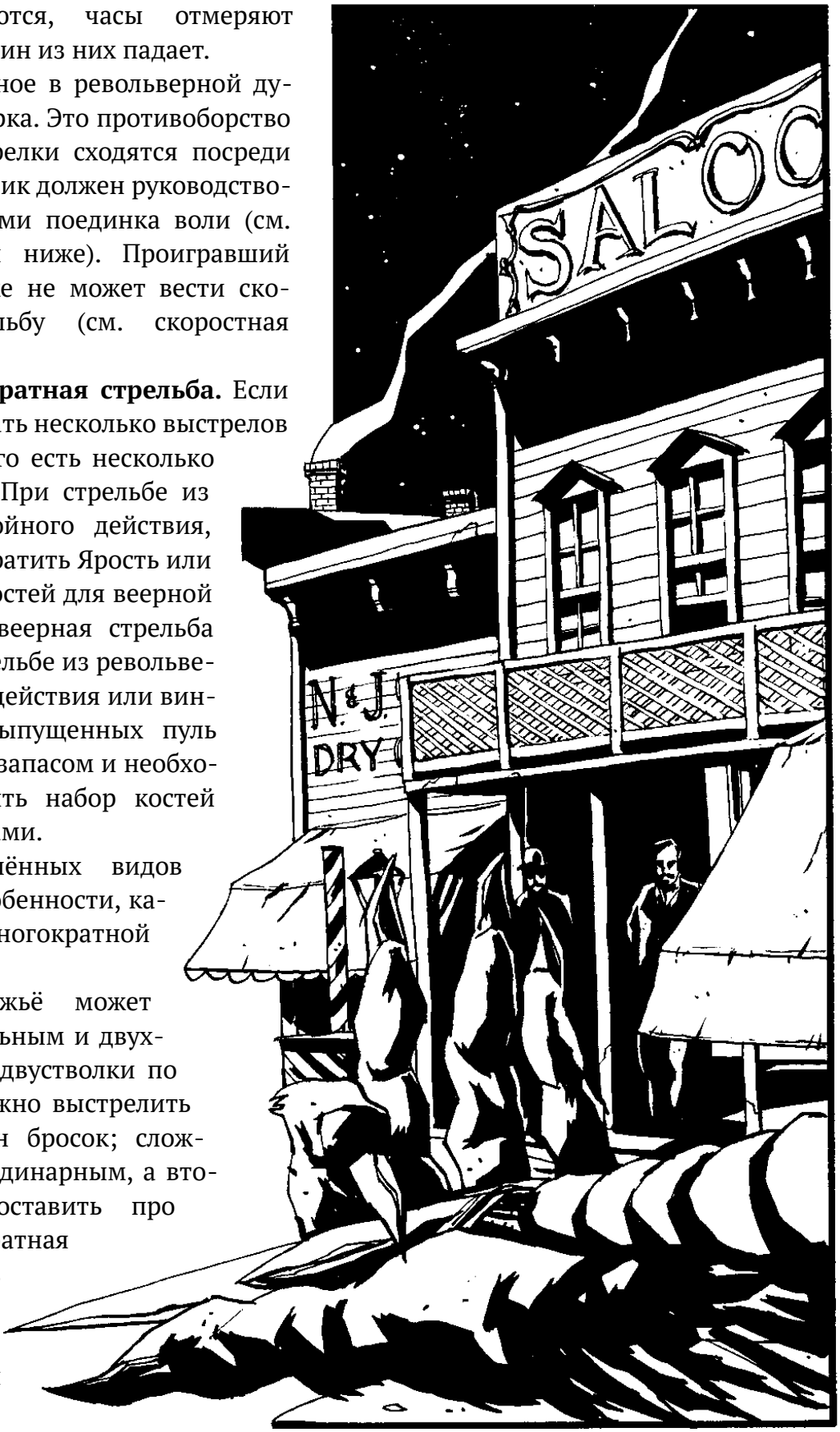
ды скрещиваются, часы отмеряют мгновение, и один из них падает.

Самое важное в револьверной дуэли не спуск курка. Это противоборство воли. Когда стрелки сходятся посреди улицы, рассказчик должен руководствоваться правилами поединка воли (см. поединок воли ниже). Проигравший в этом поединке не может вести скоростную стрельбу (см. скоростная стрельба ниже).

- **Многократная стрельба.** Если гару хочет сделать несколько выстрелов за ход, для этого есть несколько возможностей. При стрельбе из револьвера двойного действия, ему придётся тратить Ярость или делить набор костей для веерной стрельбы (см. веерная стрельба выше). При стрельбе из револьвера одинарного действия или винтовки число выпущенных пуль ограничено боезапасом и необходимостью делить набор костей между выстрелами.

У определённых видов оружия есть особенности, касающиеся многократной стрельбы.

Ружья. Ружьё может быть одноствольным и двухстволным. Из двустволки по одной цели можно выстрелить дуплетом (один бросок; сложность +1) или одинарным, а второй патрон оставить про запас. Многократная стрельба из двуствольного ружья возможно только при стрельбе оди-



нарными; на второй выстрел можно потратить Ярость или как обычно разделить между выстрелами набор Ловкости + Стрельбы.

Одноствольные ружья не годятся для многократной стрельбы, как и двустволки при стрельбе дуплетом. В отличие от револьверов и винтовок, механизм заряжания ружья просто не приспособлен для нескольких выстрелов за раз.

В таблице огнестрельного оружия урон ружья указан для одноствольной модели. Если стрельба ведётся дуплетом, урон удваивается.

Пулемёты Гатлинга. Это первое автоматическое оружие в истории. На Буйном Западе такую штучку встретишь разве что в армии: гражданским запрещено иметь пулемёт (если только украсть его где-то).

Обычно пулемёт устанавливают на треногу. Стрельба ведётся вращением рукояти, боепитание поступает по ленте из ящика. Чтобы в одиночку поднять (не говоря уже о прицельной стрельбе) пулемёт Гатлинга, требуется сверхчеловеческая сила (Сила 6 для переноски, 8 — для стрельбы).

Пулемёт Гатлинга буквально поливает окрестности свинцом. При стрельбе как со станка, так и от бедра персонаж бросает Ловкость + Стрельба (сложность 8), но получает 10 добавочных костей, что увеличивает шансы на попадание и нанесение вреда.

Если гару захочет побегать в Криносе с пулемётом наперевес, ему понадобится помощник, который будет таскать ящик с патронной лентой. Если такого не сыщется, для продолжения стрельбы гару придётся стоять на месте.

Если во время стрельбы выпадает провал, пулемёт заклинивает до ближайшей передышки: в бою расклинить его не удастся. Если на проваленном броске выпало больше одной единички, пулемёт взрывается. Все находящиеся поблизости получают 12 костей обычного урона (поглощаемого). Вот и всё, что можно сказать про этот пулемёт.

Луки и метательное оружие. Использование такого оружия требует броска Ловкости + Атлетики. Возможности многократной стрельбы, как правило, ограничены лишь наличием у персонажа томагавков или дротиков. Набор костей распределяется между бросками.

Лук предназначен для одного выстрела за ход, если только лучник не подготовился к многократной стрельбе, т. е. не воткнул перед собой несколько запасных стрел. В последнем случае можно делить набор костей или тратить Ярость обычным порядком.

- **Перезарядка.** Когда вокруг не гремит стрельба, перезарядить оружие несложно, если только это не люпус, впервые взявший в руки револьвер. Однако в горячке боя ударивший по пустой камере боёк обычно не предвещает ничего хорошего. Быстрая перезарядка под вражеским огнём требует броска Сообразительности + Стрельбы (сложность 6). Число успехов соответствует количеству патронов, которые можно зарядить за ход. Неудача означает, что персонажа что-то отвлекло — вероятно, летящие в него пули — и он не смог зарядить своё оружие. При провале все патроны рассыпаются по полу.

- **Прикрытие огнём.** Беспорядочной стрельбой в сторону противника можно вынудить его броситься в укрытие. Таким образом можно выгадать время для стратегического отступления или ухода в Умбру на следующем ходу. Игрок бросает Восприятие + Стрельбу по сложности Силы воли неприятеля (результат сравнивается с Силой воли каждого врага, чтобы определить, кто бросился в укрытие, а кто нет). Одного успеха достаточно, чтобы противник спрятался от пуль и потерял оставшиеся действия на этом ходу (штрафа за «смену действия» он не получает).
- **Прицеливание.** Персонаж, который тратит время, чтобы получше прицелится, попадёт в цель с большей вероятностью. Пока персонаж целится, он не должен отвлекаться от подготовки к выстрелу. За каждый ход, отведённый на прицеливание, к набору Стрельбы добавляется ещё одна кость. Максимальное количество добавочных костей ограничено Восприятием. С Восприятием 3 персонаж может целиться три хода и добавить к броску три кости. Этот же персонаж ничего не получит за четвёртый ход прицеливания.
- **Серебряные пули.** Раз у гару аллергия на серебро, может показаться, что снарядить револьвер серебряными пулями — хорошая идея. Однако, не вдаваясь глубоко в металлургию и физику, такие пули нелегко достать и ими тяжело стрелять. Даже если найти хорошего оружейника, который сможет отлить пули из серебра, их кучность и близко не сможет сравниться с обычными боеприпасами. Более того, обладатель такого вооружения привлекает к себе ненужное внимание гару. Раз кто-то применяет серебряные боеприпасы, значит он знает об оборотнях и напрашивается на неприятности.

Если персонаж твёрдо решил использовать серебро, его ждут определённые последствия. Сложность стрельбы увеличивается на единицу, дальность снижается вполовину, а провал выводит оружие из строя.

Однако же гару получают от таких пуль осложнённый урон. Если нанесённый урон больше Выносливости персонажа, пуля застревает у него в теле. С этого момента и пока оборотень не перекинется в Хомид (в родную форму, если это люпус), он каждый ход получает осложнённое повреждение.

Перестрелки

Обстоятельства	Сложность
Смена действия	+1
Цель обездвижена	−2
Дальняя дистанция	+1
Стрельба в упор	4
Цель залегла / за лёгким укрытием	+1
Цель за средним укрытием	+2
Цель за хорошим укрытием	+3
Цель за превосходным укрытием	+4
Цель / стрелок в движении	+1
Трюковая стрельба	см. таблицу

- **Скоростная стрельба.** Стрелок выхватывает револьвер и стреляет одним стремительным движением, чтобы успеть раньше врага. Эти правила предназначены для ружейных дуэлей. В обычном бою они не применимы, так как для скоростной стрельбы нужна не только сноровка и точность, но и предугадывание движений конкретного противника, невозможное в суматохе сражения.

Для определения инициативы дуэлянты бросают скорее Сообразительность + Стрельбу (Сообразительность + Атлетику для луков и метательного оружия), чем Сообразительность + Бдительность (сложность 4). Остаток перестрелки решается обычным броском Ловкости + Стрельбы.

Дуэль может быть и не один на один; на пустынной улице один-два приятеля могут сойтись с одним или более врагом. Умелый стрелок может побить неприятеля броском Сообразительности + Стрельбы даже в такой ситуации. Вот только ему понадобится тратить Ярость или делить набор костей, чтобы пристрелить сразу нескольких врагов.

Бывалые стрелки часто берут для Стрельбы специализацию «скоростная стрельба»: иногда от этого зависит, останешься ты жить или примеришь деревянный макинтош.

Персонаж, проигравший в дуэли взглядов, не может вести скорострельную стрельбу в этой же битве.

- **Стрельба с двух рук.** Стрельба по-македонски имеет как некоторые преимущества, так и определённые недостатки. По меньшей мере, у стрелка под рукой должна быть куча патронов. Но главный минус, конечно, в том, что заняты обе руки и приходится следить за ними обеими.

Револьверы. Парные револьверы не такая уж редкая вещь в стрелковых кругах. Запасной револьвер никому не повредит, даже если не использовать их одновременно. Стрельба с двух рук требует разделения набора костей. Если персонаж не может похвастаться обоерукостью, выстрел с неосновной руки ведётся по сложности + 2. Веерная стрельба невозможна, когда обе руки заняты, поэтому из револьверов двойного действия таким манером можно сделать только два выстрела. При наличии оружия одинарного действия можно стрелять, пока хватает патронов и костей в наборе.

Винтовки. Мало кто способен вести огонь из двух винтовок одновременно, но те, кто может, внушает врагам священный трепет. Для стрельбы из пары винтовок необходима Сила 3 и бездна везения. Стрелок должен потратить пункт Ярости или разделить набор костей между выстрелами. Также он получает все необходимые штрафы за неосновную руку. После каждого выстрела обе винтовки нужно взвести в боевое положение (провернуть винтовку, держась за механизм взведения), чтобы продолжить стрельбу. При многократной стрельбе для взведения винтовки нужен бросок Ловкости + Стрельбы по сложности 8. Достаточно одного успеха на каждую, но для броска нужно делить набор костей или тратить Ярость.

Ружья. Стрелять с двух рук из ружей можно, но сложно; для этого нужна Сила 4. Из одноствольного ружья можно сделать один выстрел без необходимости перезарядить его, поэтому два ружья дают два выстрела за действие. Двустволки могут дать

максимум два дуплета (+1 сложность каждого) или четыре одиночных выстрела за действие. Как обычно, дополнительные действие приобретаются за Ярость или при разделении набора костей. Ружьё в неосновной руке получает + 2 к сложности.

Пулемёты Гатлинга. Два пулемёта? Серьёзно?!

Луки. Два лука? И сколько у вашего персонажа рук?

Метательное оружие. Метание с двух рук позволяет нанести две атаки и требует разделения набора костей. Неосновная рука получает прибавку к сложности + 2.

- **Трюковая стрельба.** Иногда требуется выстрелить в определённую часть тела или небольшой предмет, чтобы сразить врага одной пулей или повлиять на обстановку (попытка сбить фитиль с динамитной шашки может быть небезопасной, но позволит спасти привязанного к взрывчатке кинфолка).

Стрельба по определённой части тела или предмету увеличивает сложность, но также повышает эффективность выстрела. Прицельный выстрел не только увеличивает урон, он может обезоружить противника, ослепить его или сбить с ног.

Рассказчик определяет сложность трюковой стрельбы согласно данной таблице. Результаты попадания зависят от окружающей обстановки.

Сложность	Цель	Урон	Результат
+2	Рука	обычный	Выпадает оружие
+4	Глаз	+3	Слепота
+3	Голова	+2	Головокружение
+1	Торс	+1	Нет
+3	Пах	+1	Обморок
+2	Нога	обычный	Сбит с ног

- **Укрытие.** На середину улицы под пули выходят только дураки и шерифы. Какой бы благородной и романтичной не казалась револьверная дуэль на пустынной улице, это верный способ погибнуть смертью храбрых. Спасти шкуру от града пуль можно, спрятавшись в укрытии. В зависимости от его защитных свойств к сложности попадания прибавляется от единицы до четырёх. Укрытие спасает не только от пуль.

Укрытие может сыграть и против персонажа. Если стрелку приходится выпрыгивать из-за преграды, а потом нырять обратно, сложность выстрела для него увеличивается на единицу.

Укрытие	Сложность
Залечь (лёгкое)	+1
Колесо фургона (среднее)	+2
Амбарная дверь (хорошее)	+3
Видно только голову (превосходное)	+4

Виды огнестрельного оружия

- **Револьверы.** Бывают самых разных размеров, форм и моделей. Главное различие между ними заключается в ударно-спусковом механизме. Револьверы одинарного действия не требуют дополнительных усилий, помимо нажатия на спусковой крючок: курок взводится при нажатии на спуск. Более старые револьверы двой-

ного действия требуют ручного взведения курка перед каждым выстрелом. Чтобы сделать несколько выстрелов за ход из старого револьвера, нужно овладеть техникой веерной стрельбы, а возможности новых моделей ограничены лишь проворством стрелка.

- **Винтовки.** В рамках игры винтовки различаются главным образом ёмкостью магазина и дальностью стрельбы. Некоторые экземпляры предназначены исключительно для охоты на крупную дичь. Винтовки Винчестера и Спенсера снаряжаются несколькими патронами и более эффективны в бою, чем охотничьи.
- **Ружья.** Бывают двух видов: одноствольные и двухстволные.
- **Пулемёт Гатлинга.** Первое автоматическое оружие в истории. Устанавливается на треножник и получает патроны по ленте.
- **Метательное оружие.** Для дальнего боя годятся не только ружья и револьверы; дротики, томагавки и ножи тоже можно метать. Для стрельбы из лука требуется Сила не ниже 3. А в остальном луки наносят одинаковый урон вне зависимости от стрелка.

Набор костей на попадание из метательного оружия и луков — Ловкость + Атлетика (но рассказчик может заменить набор для метания холодного оружия на Ловкость + Фехтование).

Сложность броска равна расстоянию до цели, делённому на Силу персонажа (ярды / Сила) с округлением вверх. То есть, если персонаж с Силой 3 кидает камень в дверь с расстояния в 16 ярдов, сложность броска будет равняться 6.

Нанесённый урон определяется Силой. В случае с метательным оружием и луками успехи с броска на попадание не переносятся на бросок урона.

Как правило, максимальная дальность, на которую можно забросить небольшой предмет, составляет Сила × 10 ярдов.

Таблица огнестрельного оружия

Модель	Сложность	Урон	Дальность	Патроны	Габариты	Год выпуска
Револьверы малокалиберные						
Ремингтон дерринджер†	5	4	10	2 (.41)	Ж	1865
Армейский кольт образца 1860 г.†	7	5	25	6 (.44)	К	1860
Ремингтон одинарного действия†	7	5	25	6 (.44)	Ж	1860
Револьверы крупнокалиберные						
Кольт «Миротворец»†	7	6	30	6 (.45)	К	1873
Армейский ремингтон образца 1875 г.†	6	6	35	6 (.45)	К	1875
Винтовки						

Магазинная винтовка Генри с рычажным затвором	6	7	150	12 (.44)	Н	1860
Однозарядная винтовка Ремингтона с поворотным затвором	7	9	200	1 (.45)	Н	1860
Винчестер с рычажным затвором	6	8	175	16 (.44)	Н	1873
Ружья						
Ремингтон	6	9	35	2 (12 кал.)	П	1873
Однозарядный винчестер с рычажным затвором	7	9	35	1 (12 кал.)	П	1866
Особое вооружение						
Пулемёт Гатлинга	8	9	225	Лента (.50)	Н	1862
Лук	разная	3*	60	—	Н	—
Метательное оружие						
Нож	разная	Сила*	10	—	Ж	—
Дротик	разная	Сила + 2*	10	—	Н	—
Томагавк	разная	Сила + 1*	10	—	К	—
Камень	разная	Сила −1*	12	—	К	—

* В отличие от огнестрельного, такое оружие не добавляет успехи броска на попадание к набору костей урона.

† Револьверы одинарного действия.[30]

Дальность. Практическая дальность стрельбы в ярдах. Стрельба может вестись вплоть до удвоенного значения дальности, но сложность увеличивается на единицу.

Патроны. В этой графе указано количество патронов в магазине и калибр пули.

Габариты. Возможность спрятать оружие в одежде. Ж — можно спрятать в жилете; К — можно спрятать под курткой или пиджаком; П — можно спрятать под плащом; Н — невозможно спрятать под одеждой.

Правила ближнего боя

Обычно оборотни решают все проблемы когтями и клыками. Если этого недостаточно или проблема имеет глубоко личный характер, в ход могут пойти клейвы. И в том и в другом случае получается не так чисто, как при использовании огнестрела, ну да гару обычно не боятся запачкаться.

Фехтование подразумевает все виды вооружённого ближнего боя от размахивания барными стульями до сражения на грандклейвах. Когда дело доходит до ближнего боя с оружием, рассказчику стоит воспользоваться правилами и приёмами из это-

[30] Все револьверы в таблице действительно одинарного действия, т. е. курок взводится вручную.

го раздела.

Драка подразумевает любое сражение, в котором гару отбросили клинки и палки и рвут друг друга на части клыками и когтями. В этом разделе можно найти правила и приёмы рукопашного боя.

Следующие правила распространяются и на фехтование, и на драку:

- **Нападение с флангов и с тыла.** Удар с фланга (сбоку) по врагу снижает сложность броска на единицу. Удар сзади — на два. По решению рассказчика цель может сделать бросок Восприятия, чтобы её не застали врасплох.
- **Несколько противников.** Наброситься всем скопом на одного — довольно эффективная тактика; оказаться тем, на которого накинулись скопом — чревато проблемами со здоровьем. За каждого следующего противника после первого сложность Уклонения увеличивается на единицу (до максимума в 10).

Правила фехтования

- **Обезоруживание.** Поединки на клейвах и другие бои с применением холодного оружия — смертельно опасное предприятие. Обезоружить противника — отличная возможность закончить бой без потери жизни и чести. Игрок бросает Ловкость + Фехтование (к сложности оружия добавляется единица). Если набрано не менее трёх успехов, игрок бросает на урон. Если число успехов этого броска больше Силы противника, тот роняет оружие. Провал обычно приводит к тому, что без оружия оказывается сам нападающий. Цель в любом случае не получает никакого урона.
- **Парирование.** Многие гару предпочитают принять удар на оружие, вместо того, чтобы поглощать его. Точно так же, как и уклоняться, парировать можно в любой момент времени, пока в наборе остаются кости. Невозможно парировать слишком коротким, как нож, оружием, зато можно мечом, клейвом и даже барным стулом. Игрок бросает Ловкость + Фехтование (сложность 6). Каждый успех отнимает по одному успеху из вражеского броска на попадание. Провал парирования чаще всего приводит к тому, что оружие вылетает из рук персонажа.
- **Прицельный удар.** Не только стрелок может вогнать пулю врагу, куда захочет, холодным оружием тоже можно перебить артерию или поразить слабое место. От удара по ноге можно охрометь. Удар по голове может вырубить самого крепкого противника.

Для прицельного удара используется таблица «Перестрелки» из раздела «Правила перестрелок» выше. Исключение составляет результат «оружие выпадает». Из-за удара по руке можно выронить какой-нибудь предмет, но оружие в ближнем бою так просто не выпускают; используйте правила по обезоруживанию.

Таблица холодного оружия

Оружие	Сложность	Урон	Габариты
Кистень	4	Сила	Ж
Дубинка	4	Сила + 1	П
Нож Боуи	4	Сила + 1	К

Томагавк	5	Сила + 2	К
Барный стул	7	Сила + 3	Н
Палаш	6	Сила + 4	П
Секира	7	Сила + 5	Н
Клейв	6	Сила + 2*	К
Грандклейв	7	Сила + 4*	П

* Оружие из серебра; гару не могут поглощать этот урон.

Правила рукопашной

Драка может показаться самой примитивной формой боя, но на деле это весьма непростое занятие. Вы когда-нибудь видели, чтобы борцы просто встали лицом к лицу и лупили друг друга, пока один не упадёт? У каждого приёма в скобках указаны формы, в которых его можно выполнить. Бросок, сложность и урон приведены в таблице приёмов.

- **Блок (Хомид — Кринос)**

Умелый рукопашник может отвести направленные в него удары своим телом. Персонаж может избежать ранения с помощью блока, а не уклонения. Как и уклоняться, блокировать можно в любое время, пока есть кости в наборе. Блокировать можно удары кулаков, ног или оружия без режущей кромки. Сабли, топоры и пули обычно проходят сквозь подставленную конечность. Требуется бросок Ловкости + Драки (сложность 6). Каждый успех отнимает один успех из вражеского броска на попадание.

- **Бросок (все формы)**

Нет более уязвимой позиции, чем оказаться на лопатках. Впрочем, большинство врагов не желает ложиться самостоятельно; им нужны веские доводы. Выполняя этот приём, персонаж бросается на противника всем весом. Игрок бросает Ловкость + Драку (сложность 7) и должен набрать три успеха, чтобы протагонист сбил врага с ног. До конца хода сложность любых действий неприятеля увеличивается на два. Если же бросок удался, а враг не смог успешно бросить Ловкость + Атлетику (сложность равна количеству успехов нападающего персонажа + 3), противник повержен на землю. В любом случае противник получает урон, соответствующий Силе нападающего, к которому прибавляется по одному за каждые три успеха на броске попадания.

Если нападающему не удаётся набрать три успеха, провести приём не получается. Персонаж падает на землю, теряет остаток набора костей и получает по уровню урона за каждый недостающий успех. (Провал соответствует нулю успехов, т. е. герой теряет три уровня здоровья.)

- **Захват (Хомид — Кринос)**

Борец может взять противника в захват, чтобы обездвижить и раздавить его. Если число успехов нападающего больше значения Силы неприятеля, противника удалось прижать. На следующем ходу он автоматически получает урон (без броска на попадание). Набор костей урона состоит из Силы. Попавший в захват теряет все действия на этом ходу.

Если нападающий промахивается (бросок Ловкости + Драки оканчивается неудачей), он падает на землю и должен потратить действие, чтобы подняться на ноги.

Для поддержания захвата в последующие ходы нужен встречный бросок Силы + Драки (сложность равна вражескому набору Силы + Драки). Тот, кто наберёт больше успехов, может обездвижить противника или вырваться из хватки. Если победитель уже держал неприятеля в захвате на прошлом ходу, на следующем он автоматически нанесёт ему урон. При равенстве успехов, никому не удаётся взять верх, никто не получает урона, а противоборство продолжается в следующем ходу.

- **Удар когтями (Кринос — Хиспо)**

Гару раздирают плоть врагов когтями, нанося осложнённый урон.

Этот приём можно использовать в Люпусе, но урон будет обычным, а не осложнённым.

- **Удар ногой (Хомид — Кринос)**

Ногой да по зубам; персонаж вгоняет жёсткий ботинок в податливую плоть. Удар причиняет обычные повреждения, а не осложнённые.

- **Удар рукой (Хомид — Кринос)**

Большинство обитателей фронтира не может похвастаться когтями и острыми клыками. Простой народец выбивает из противника дурь кулаками. Оборотни используют кулаки, когда надо кого-нибудь проучить без смертоубийства. Удар причиняет обычные повреждения, а не осложнённые.

- **Укус (Кринос — Люпус)**

Основное оружие волков. Сокрушительный укус гару наносит осложнённые повреждения.

Особые приёмы

Чтобы выжить на фронтире, необходимо быть твёрдым как кремень, но лишь немногие посвящают себя боевым искусствам. За каждую точку в Драке игрок может выбрать один особый приём из данного списка или придумать свой собственный. Считается, что персонаж полностью овладел этими приёмами и готов применить их в любой момент. Однако особые приёмы нельзя проводить в состоянии безумия.

- **Атакующий прыжок (Кринос)**

Вложив все силы в один мощный прыжок, гару за долю секунды настигает врага и на лету разрывает его когтями. Пока оборотень находится в воздухе, противник не может нанести ответный удар… если у него нет револьвера, конечно же.

Игрок вкладывает в атакующий прыжок пункт Ярости; для прыжка и атаки используется общий набор костей. Прыжок подчиняется правилам со стр. 364. (Проще всего будет взять автоматический успех.) Если персонаж успешно допрыгнул до врага, игрок может сделать бросок на попадание для удара когтями. После гару проносится мимо врага, если повезёт. Даже если удар прошёл мимо, сила инерции влечёт оборотня дальше. Атака наносит осложнённый урон, если только гару не использует кулаки вместо когтей. Кулаком можно ударить не только в Криносе, но и в Глабро.

- **Насмешка (все формы)**

Ничто не выводит противника из себя так, как лай, смех, рычание, прыжки и издёвки. Гару катается по земле, прыгает высоко вверх и извергает отборнейшую брань. Каждые два успеха отнимают один успех со следующего действия неприятеля. Если над одним врагом насмехается сразу несколько персонажей, результат их бросков складывается. Таким образом врага можно полностью сбить с толку или запугать до потери пульса. Однако, если хоть один бросок насмешки закончится неудачей, последующие броски насмешки против данного неприятеля также ни к чему не приведут до конца хода.

Парализованный насмешками не может совершать действия, для которых требуется бросок (но может уклоняться). Подвергнувшийся такому обращению гару должен сделать бросок Ярости, чтобы не впасть в безумие.

- **Раздирание шкуры (Кринос — Хиспо)**

Толстая шкура или крепкая броня делает противника почти неуязвимым. Этот приём метит в защиту противника, оставляя его открытым для атак. Персонаж набрасывается на врага с когтями, раздирая и срывая шкуру слой за слоем. Атака наносит чудовищные раны и разрывает броню противника. Урон наносится как обычно, но является осложнённым. Вдобавок за каждые два уровня урона (до броска поглощения) враг теряет одну кость от бросков поглощения пока не вылечится (в случае природной защиты, такой как шкура) или не поменяет доспехи.

Раздирание шкуры часто применяется в качестве стайной тактики. Один из оборотней проводит приём, делая противника беззащитным перед клыками товарищей.

- **Разрыв сухожилий (Кринос — Люпус)**

С располосованной ногой враг далеко не убежит. Нападающий перегрызает сухожилия противника и снижает его мобильность. Первый приём, проведённый против лошади или другого четвероногого, снижает подвижность жертвы вдвое; второй — полностью обездвиживает. Атака наносит осложнённый урон.

Приёмы рукопашного боя

Приём	Бросок	Сложность	Урон
Бросок	Лов. + Драка	7	Особый
Захват	Лов. + Драка	6	Сила
Удар когтями	Лов. + Драка	6	Сила + 2*
Удар ногой	Лов. + Драка	7	Сила + 1
Удар рукой	Лов. + Драка	6	Сила
Укус	Лов. + Драка	5	Сила + 1*
Особые приёмы			
Атакующий прыжок	Лов. + Драка	8	Сила + 2*
Насмешка	Ман. + Экспр.	Враж. Сообр. + 4	Нет
Разрыв сухожилий	Лов. + Драка	8	Сила + особый*

*приём наносит осложнённый урон

Броня

На Буйном Западе доспехи в диковинку. Местные особо не разгуливают в кольчужках. Да и всё равно броня пулю не остановит. Готовую броню добыть едва ли возможно: попробуй-ка поищи её в бакалейной лавке. Но если придётся, броню можно соорудить самостоятельно. Вряд ли персонаж будет закован в доспехи с головы до ног. Скорее это будет металлическая пластина под пончо или щит из шкуры животного. Но даже такая импровизация может спасти жизнь.

Персонаж в доспехах получает дополнительные кости к броску поглощения. Армированная одежда добавляет одну кость. Стальная пластина или щит из шкуры животного — две, но только для тех участков тела, которые закрывают. Можно даже нацепить на себя целую печь Франклина, но это увеличит на два сложность бросков Ловкости. Зато такая броня даёт три дополнительные кости на поглощение. (Видок, конечно, будет шутовской, но некоторые скорее выставят себя на посмешище, чем под пули.)

Сражения в мире духов

Погружённая в мир духов часть Буйного Запада даже опаснее его материальной половины. Бессчётные духи Вильда заполонили Штормовую Умбру и бросаются на беспечных странников. Вслед за переселенцами на Запад ринулись губители и духи Вивер.

Большинство существ из плоти и крови, которые попадают в мир духов, выпадают из привычной реальности. Застрявший в Умбре человек может попытаться ударить духа, но его кулак пройдёт насквозь, не причинив никакого вреда. Оборотни — совсем другое дело. Они соединяют в себе дух и плоть, и поэтому могут бить губителей и духов в Умбре точно так же, как и в физической реальности. Для врагов опасны даже их зубы и когти.

Холодное и огнестрельное оружие — отдельный разговор. Прежде, чем взять их в Умбру, следует провести обряд посвящения талисмана. Иначе гару окажется безоружным на «той» стороне. Более того, обитателя духовного мира может поразить только сверхъестественное или волшебное оружие. Обычный нож не причинит духу никакого вреда даже в руках оборотня. К счастью, все фетиши, включая клейвы, вполне губительны для жителей Умбры. Чтобы активировать фетиш, всё ещё нужен бросок Гнозиса, но в Умбре его сложность снижается на два.

Духи

У духов в Умбре нет Физических Атрибутов. Вместо ударов когтями или кулаками они используют значение Силы воли и Ярости. Чтобы «ударить», дух бросает Силу воли (сложность 6). В случае успеха удар попадает по цели. Для определения урона бросают Ярость (сложность 6). Каждый успех причиняет один уровень осложнённого урона. Оборотень может поглотить его броском Гнозиса (сложность 6). Ко-

личество успехов соответствует числу поглощённых уровней.

Нет у духов и уровней здоровья. Вместо него они теряют Энергию. Так что, если духи дерутся друг с другом, бросок Ярости для определения урона отнимает пункты Энергии.

На самом деле дух никого не бьёт, хотя может казаться обратное. Его удар — это мистический поток чистейшей Ярости; обычно духи кружат вокруг врага, обдавая его волнами гнева.

Дух не способен поглощать урон и вынужден принимать на себя всю тяжесть увечий. Для жителей Умбры нет разницы между обычным и осложнённым уроном.

Примечание — когда дух материализуется на физическом плане, у него появляются Атрибуты и Способности, а бой идёт обычным образом.

Алгоритм боя

Этап 1. Инициатива

- Бросок Сообразительности + Бдительности (сложность 4). Победитель делает заявку последним (после оглашения чужих заявок), а ходит первым.
- Объявляется разделение набора костей, если запланированы множественные действия.
- Объявляется трата пунктов Ярости (максимум — Ловкость персонажа).

Этап 2. Атака

- Для перестрелки — бросок Ловкости + Стрельбы. Ловкости + Атлетики при использовании луков или метательного оружия.
- Для вооружённого ближнего боя — Ловкость + Фехтование.
- Для рукопашного боя — Ловкость + Драка.
- Для уклонения — Ловкость + Уклонение. Персонаж может пожертвовать частью или всем набором костей, чтобы уклониться в любой момент времени; каждый успех отнимает успех от вражеского броска на попадание.

Этап 3. Развязка

- Бросок урона определяется оружием или приёмом (сложность 6). Огнестрельное оружие добавляет успехи броска на попадание к набору броска на урон.
- Поглощение урона броском Выносливости (сложность 6).

Основные уточнения

- **Смена действия.** Сложность увеличивается на единицу.
- **Обездвиживание.** Сложность попадания по обездвиженной цели снижается на два.
- **Оглушение.** Когда количество утраченных уровней здоровья (после поглощения) превышает значение Выносливости, цель оглушена и пропускает следующий ход (пункт Ярости отменяет этот эффект).

Бой в мире духов

Этап 1. Инициатива

- Как обычно, но для определения инициативы духи бросают Силу воли.

Этап 2. Атака

- Бросок Силы воли (сложность 6); если используются Чары — см. их описание.
- Уклонение — Сила воли (сложность 6), или разделение набора Силы воли между уклонением и атакой.

Этап 3. Развязка

- Бросок Ярости (сложность 6); за успех наносится один уровень осложнённого урона (гару поглощают его броском Гнозиса по сложности 6); если урон получает дух, за каждый успех теряется один пункт Энергии.
- Поглощение — духи не могут поглощать урон.

Приёмы

Нападая на духа в Умбре, гару может использовать любые приёмы. Сложность физической атаки в мире духов вырастает на единицу. Приёмы, сложность которых зависит от Атрибутов противника (Сообразительности, например), используют вместо них Силу воли.

Урон

Урон вычисляется как обычно, но наносится Энергии духа. Удары ногами и руками работают ничуть не хуже когтей и фетишей. Когда у духа не остаётся Энергии, он растворяется. Гару может связать побеждённого духа (см. Обряд связывания из Главы 6). Большинство спасается бегством, когда от Энергии останется четверть или меньше, чтобы не оказаться в заточении. Но многие губители продолжают бросаться в атаку, пока не убьют противника или не сгинут сами.

Преследование в Умбре

Когда дух или гару бежит с поля боя в Умбре, используются правила преследования, изложенные ниже, только дух бросает Силу воли. Духи начинают с тремя успехами, так как могут летать по Умбре. Если беглец обходит преследователя на 10 успехов, он уходит от погони. Если преследователь сравнивает счёт, он бежит рядом и может атаковать. При наличии Чар «Возрождение», дух может просто растворится, чтобы возродиться где-нибудь в другом месте.

Игровые модели

Игровая механика системы Storyteller разбирается в главе «Правила». Способам применения базовых правил к конкретным ситуациям посвящён остаток этой главы.

Здесь можно найти разнообразные уточнения и дополнения к правилам. Впрочем, рассказчик может придумать подходящие игровые модели самостоятельно. По правде говоря, это было бы идеальным вариантом. Список уточнений довольно обширен, но охватить все ситуации нет никакой возможности. При разработке своих моделей стоит ориентироваться на примеры из этой главы. Помимо всего прочего рассказчик может подредактировать эти правила, чтобы они лучше отражали атмосферу его истории. Главное, о чём не стоит забывать, меняя или придумывая игровые модели, — это последовательность. Пока поправки к правилам остаются последовательными, игроки не чувствуют себя обманутыми, а игровой мир кажется более

реалистичным.

Физические модели

Эти модели могут помочь в определении исхода физических действий и испытаний. Правила боя уже разобраны в этой главе ранее.

Бег на дальнюю дистанцию

На необъятных неосвоенных пространствах Буйного Запада долгие забеги становятся для гару одним из самых надёжных способов перемещения. Волки славятся выносливостью и способностью бежать многие мили без остановки. Оборотни, которых несут не только сильные ноги, но и Ярость, и здесь превзошли свою родню. Не считая путешествия в седле или попутного поезда, долгие расстояния можно преодолеть только бегом.

В Люпусе оборотень может бежать со скоростью около 16 миль в час на протяжении значения Выносливости в часах. После ему придётся остановиться на привал или сделать бросок, чтобы продолжить движение. Игрок бросает Выносливость + Атлетику (сложность 4) каждый час сверх обычных пределов. На сложности могут сказаться суровые условия, такие как жара, пересечённая местность или холод. При неудаче персонаж получает один уровень осложнённого урона из-за растянутых мышц и переутомления. Если игрока постиг провал или два раза подряд выпала неудача, для продолжения бега нужно потратить пункт Ярости или Силы воли. С этого момента и пока оборотень не отдохнёт, сложность бега увеличивается на два.

Несмотря на весь стайный инстинкт, иногда оборотня, который не может держать темп, оставляют позади ради выживания сильнейшего.

Верховая езда

Лошади — немаловажная часть жизни на Буйном Западе. Это не только средство передвижения и верный товарищ, но и показатель статуса. Породистый скакун — всё равно что автомобиль Porshe, но даже понурая кляча лучше ходьбы пешком. Для людей, которые не могут обратиться волком, лошади — главное средство передвижения. В зависимости от выбранного для хроники исторического периода, железная дорога может быть не столь доступна или отсутствовать вовсе. И уж точно саму идею автомобиля засмеют все от мала до велика.

В отличие от поездов и машин, у лошадей есть собственный характер, они же живые существа, в конце концов. К сожалению кони пугливы, особенно в присутствии оборотней. Гару — прирождённый хищник: лошадь чует его, как если бы персонаж был волком на лесной тропе. Взволнованные кони могут заржать, расплясаться и даже понести. Проходящий мимо коновязи гару вызывает у скакунов панику.

В большинстве случаев, если Ярость оборотня превышает его Силу воли, можно считать, что в его присутствии кони заходятся в истерике. Если Сила воли превышает Ярость, а оборотень не проявляет агрессии, лошади проявляют беспокойство, но

не впадают в панику.

В виду такой реакции на приближение оборотня, не удивительно, что у гару проблемы с верховой ездой. Скорее всего лошадь скинет незнакомого оборотня, а может ещё и копытом добавить. Большинство гару успокаивают коней Дарами или ходят пешком. Со временем, при должном упорстве и навыках, оборотень может приручить животное.

В конце концов, если обращаться с конём как следует, он привыкает к ездоку. Когда животное пересилит естественный страх, большинство связанных с ездой в седле действий выполняются без броска. Это не значит, что скакун забыл о волке в седле, он просто привык к этому. Зато в трудную минуту животное под оборотнем запаникует скорее, чем под простым наездником. В связи с этим для гару сложность верховой езды должна быть увеличена на два. Терпеливый всадник может смягчить (и даже устранить) это обстоятельство, приложив время, Дары и дрессуру.

Лазанье

Господствующая высота всегда даёт преимущество в бою, особенно, если противник не ожидает нападения сверху. Чтобы просто взобраться по лестнице, броска не нужно, но если условия не такие щадящие, без него не обойтись. Чтобы персонаж смог залезть куда-нибудь, нужен бросок Ловкости + Атлетики. Сложность определяется крутизной, наличием или отсутствием уступов, а также такими внешними обстоятельствами, как стрельба, плохая погода, безумие и т. д. Каждый успех показывает, что персонаж вскарабкался ещё на пять футов.

Например, Бегущий Резво пытается взобраться по склону ущелья, чтобы скрыться от банды Танцоров Чёрной Спирали. Склон покрыт трещинами, но устремляется вверх почти вертикально. Пули рикошетят от скальной породы по сторонам от гару. Наградой за неудачу без сомнения будет смерть, если не худшая участь.

Если игрок выбросит пять успехов, Бегущий Резво вскарабкается на 25 футов по ущелью. Неудача означает, что оборотень остался на месте. Провал приводит к тому, что герой сорвался, а для продолжения подъёма может потребоваться трата Силы воли. Сложность определяется рассказчиком, и в описанной выше ситуации она сулит большие неприятности для Летящего Резво.

Сложность	Условия
2	Элементарные. Ветвистое дерево.
4	Простые. Покатый склон с множеством уступов.
6	Уверенные. Стена здания.
8	Предательские. Сыпучий утёс.
10	Невероятные. Гладкая вертикальная поверхность без уступов.

Погоня

Если персонаж хочет догнать бандитов, завладевших вожделенным фетишем, ему придётся поторопиться. В погоне на короткой дистанции беглец начинает с некоторым количеством начальных успехов, которые либо назначаются рассказчиком,

либо определяются броском Ловкости + Атлетики (сложность 6) за каждый ход форы. Каждый ход после начала погони беглец и догоняющий делают бросок Ловкости + Атлетики (сложность 6) и накапливают успехи. Когда преследователь сравнивает счёт, он поравнялся с целью погони. Далее, вероятно, лучше руководствоваться правилами из раздела про бой.

Преследуемый убегает, когда он наберёт определённое количество успехов (скажем, 10) или когда он превзойдёт противника на определённое количество успехов (скажем, на 5). Последнее слово остаётся за рассказчиком.

Погоня на дальней дистанции

Преследование того, кто покинул город несколько дней назад, несколько отличается от бега наперегонки. Успех погони определяется сочетанием правил бега на дальнюю дистанцию и погони. Преследователь должен знать курс жертвы или пункт назначения. Если местоположение беглеца неизвестно, необходимо его выследить и применяются другие правила (по следопытству).

Охотник и цель бросает Выносливость + Атлетику (сложность 4) каждый день путешествия. Беглец начинает с количеством успехов, равным числу дней форы. Когда охотник набирает больше успехов, чем беглец вместе с форой, до цели остаётся пара миль. На бросок и сложность могут повлиять различные факторы: погода, здоровье, наличие транспортных средств, выбранная скорость и знакомство с местностью.

Прыжки

Прыгать легко: персонаж собирается с силами и взмывает в воздух. Игрок бросает Силу по сложности 3 (если прыжку ничто не мешает, например, сыпучий гравий или песок). Рассказчик вычисляет, сколько понадобится успехов и сравнивает с результатом броска.

Прыжок — это такое действие, где или пан или пропал. Персонаж либо допрыгнул, либо нет; и последнее может кончиться дурно. Если оборотень прыгает с разбега, рассказчик может добавить к набору Силы Атлетику (Сила + Атлетика, сложность 3).

В таблице отмечено, как разные формы гару влияют на прыжок.

Прыжок	Футов за успех				
	Хомид	Глабро	Кринос	Хиспо	Люпус
Вертикальный	2	3	4	5	4
Горизонтальный	4	4	5	6	7

Ремонт

Пускай технологиям Буйного Запада далеко до современных, но железные дороги прорезают девственные равнины, телеграфные линии прорубаются через леса, а новейшее оружие появляется в прериях чуть ли не ежедневно. Современная техника нередко становится жертвой стихий и экстремальных условий эксплуатации. Если персонаж пробует починить поломку, игрок бросает Ловкость + Ремёсла или Ловкость + Науку в зависимости от характера вышедшей из строя штуковины. Сложность и количество необходимых успехов определяются сложностью устройства

и тяжестью неисправности. Когда необходимое количество успехов набрано, работа сделана.

Очевидно, что чем больше нужно успехов, тем больше времени займёт ремонт. В бою же время на вес золота (например, персонаж пытается завести вставший паровоз, пока его товарищ отгоняет осадивших поезд духов Вильда). В более спокойной ситуации можно не спешить и сделать дело, как полагается. Сколько времени проходит между бросками (ходы, часы, дни) определяется рассказчиком на основе ситуации.

Если у персонажа нет ни малейшего понятия, что за устройство он хочет починить, рассказчик должен потребовать броска Интеллекта или Сообразительности + Ремёсел или Науки. От него зависит, поймёт ли герой, что за ерунда приключилась с машиной, или нет. Это же правило применяется, когда причина поломки неочевидна.

Конечно, бывает так, что исправить поломку не поможет даже самый удачный бросок. Если важная запчасть разрушена посреди пустыни, едва ли персонаж сможет найти или состряпать из подручных средств замену. А определённые персонажи не смогут даже подступиться к ремонту. Только что вышедший из лесу люпус не разберётся даже в устройстве лемеха.

Скрытное передвижение

Обычно гару не хотят, чтобы их заметили, когда они пробираются в кишащую губителями шахту или подкарауливают беспечного вампира. Когда персонаж прячется в тени или крадётся по лесу и подворотням города, игрок бросает Ловкость + Скрытность (сложность равна Восприятию + Бдительности того, кто может его заметить). По решению рассказчика Скрытность может быть ограничена Выживанием персонажа, если дело происходит на лоне природы.

Количество необходимых успехов определяется временем, на которое необходимо затаиться, или дистанцией, которую надо скрытно преодолеть. Если поблизости от персонажа находится противник, броски могут продолжаться, пока не минет угроза обнаружения. Неудача означает, что героя услышали или заметили. Провал приводит к тому, что он наступает на сухую ветку или опрокидывает стойку с бутылками и оказывается у всех на виду.

Слежка

Идти по пятам за кем-нибудь в крохотных городках Буйного Запада очень и очень непросто. А на открытых пространствах за городом это близко к невозможному. Для слежки нужно выполнить два условия: не потерять след и не попасться на глаза.

Чтобы не выпустить из виду цель в городе, не обойтись без уймы бросков Восприятия + Расследования. Базовая сложность равна 6, но толпа, помехи и обманные манёвры цели увеличат её.

Чтобы оставаться незамеченным требуется бросок Ловкости + Скрытности

(сложность равна Восприятию + Бдительности цели). Бросок необходим всякий раз, когда преследуемому выдаётся случай заметить «хвост».

Бóльшая часть городков Буйного Запада достаточно невелика, чтобы можно было проследить за целью без значительных затрат времени. Однако неудача на броске Восприятия преследователя означает, что цель потеряна. Неудача на броске Скрытности приводит к тому, что жертва замечает охотника. В любом случае, рассказчик должен решить, к чему это приведёт и как отреагирует преследуемый.

Слежка за городом чаще всего сводится к необходимости напасть на след беглеца и пройти по нему до цели. Бескрайние прерии не приспособлены для того, чтобы наступать кому-нибудь на пятки. Для преследования на открытых пространствах используйте правила следопытства на стр. 381.

Смена формы

Умение менять свой облик — главное отличие оборотней. Гару не единственные, кто умеет превращаться, просто они не знают в этом равных. Они могут перекидываться в пять форм, у каждой из которых есть свои преимущества и недостатки: Хомид (человек), Глабро (получеловек), Кринос (получеловек-полуволк), Хиспо (полуволк) и Люпус (волк).

Родную форму (Хомид, Люпус или Кринос) оборотни могут принять без броска. Для остальных же нужен бросок Выносливости + Инстинктов. Сложность зависит от принимаемой формы. Чтобы перекинуться, нужно несколько успехов: не так-то просто удвоить свою массу за три секунды. Игрок должен набрать количество успехов, равное числу промежуточных форм плюс финальная и плюс один, чтобы превратиться за один ход. Если успехов недостаёт, их количество покажет, на какой форме завершилась трансформация. На следующем ходу можно продолжить превращение с текущей формы. Полная неудача означает, что форма осталась неизменной. Провал приводит к тому, что персонаж теряет контроль над превращением и травмирует себя. Каждая выброшенная «единичка» наносит один уровень осложнённого урона из-за гротескных трансформаций.

Например, Бегущий Резво находится в Люпусе и натыкается на, по-видимому, лагерь чероки. В тусклом свете костров он видит несколько силуэтов людей, собирающихся на охоту. Чтобы его не приняли за ужин, Бегущий решает перекинуться в человека. Игроку необходимо набрать пять успехов (три промежуточные формы, Хомид, плюс один). Он набирает только четыре: Бегущий Резво переменяется от Люпуса к Хиспо и Криносу, но останавливается на Глабро. Оборотень затаился ещё ненадолго, чтобы попытаться опять. Теперь ему нужно только два успеха, чтобы трансформироваться от Глабро к Хомиду.

Приблизившись к так называемым товарищам, Бегущий понимает, что на самом деле это заражённые губителями зомби. Он автоматически перекидывается в Люпус, свою родную форму, и даёт дёру в холмы.

Одежда и различные сковывающие вещи в большинстве случаев разрушаются в ходе превращения. Если они были мистически посвящены оборотню (см. Обряд

посвящения талисмана, стр. 238), то меняют размер вместе с ним. Непосвящённые предметы, которые слишком прочны (такие как наручники или колючая проволока), ранят недотёпу, решившего превратиться не выбравшись из них.

В особо напряжённой ситуации игрок может потратить пункт Ярости, чтобы оборотень перекинулся мгновенно вне зависимости от числа переходных форм. Обычно к ускоренной трансформации прибегают, когда боя уже не миновать. Не забывайте, что гару, у которого не осталось пунктов Ярости и Силы воли, не может принимать другие формы, кроме родной: он «потерял» волка.

Меняя обличье, оборотень получает преимущества большего размера, скорости и силы. Однако промежуточные формы — Глабро, Хиспо и Кринос — затрудняют социальные контакты с людьми и волками. Каждая форма изменяет Атрибуты, изменения прилагаются к характеристикам в Хомиде.

Стоит отметить, что Внешность — субъективный Атрибут. Внешность в Криносе равна нулю, но окружающие оборотни всё равно видят внутреннюю красоту привлекательного гару. При общении в Криносе с другими оборотнями персонаж сохраняет все преимущества своей Внешности. Зато людей и волков Кринос пугает до полусмерти. При этом оборотни сохраняют полное значение Манипулирования для целей запугивания врагов (см. Запугивание, стр. 373), будь это люди, волки или гару.

Хомид (человек)

Изменение характеристик: нет.

Сложность превращения: 6.

Описание. Основная форма, которую большинство использует в мире людей. Значительная часть механических устройств, включая оружие, может использоваться только в Хомиде. Оборотни не регенерируют в этой форме, зато без проблем обращаются с серебром.

Отыгрыш. Оборотень в Хомиде практически не отличим от обычного человека. Он может понимать язык гару (см. Языки и обычаи, ниже), но произнести на нём способен лишь пару слов и с великим трудом.

Глабро (получеловек)

Изменение характеристик: Сила + 2, Выносливость + 2, Манипулирование − 1, Внешность − 1.

Сложность превращения: 7.

Описание. Увеличение Силы и Выносливости сопровождается соответствующим увеличением размеров и массы. Бугрящееся мускулами тело нависает над людьми где-то на шесть-девять дюймов. Персонаж уже не похож на человека: участки тела покрываются густыми волосами, отрастают острые зубы и ногти. В сумерках возле костра оборотень в Глабро ещё может скрыть звериные черты, но при свете дня не остаётся никаких сомнений, что это существо не человек.

Отыгрыш. Глабро привносит в образ персонажа некоторые звериные черты, хотя это форма относительно близка человеку. Речь становится хриплой и гортан-

ной. С некоторым трудом оборотень в Глабро может разговаривать на наречии гару.

Кринос (получеловек-полуволк)

Изменение характеристик: Сила + 4, Выносливость + 3, Ловкость + 1, Манипулирование – 3, Внешность 0.

Сложность превращения: 6.

Описание. Гару — избранные воины Геи и поэтому способны превращаться в неудержимое орудие войны. Эта ужасающая форма сочетает дикость волка с человеческой изобретательностью. Гару в Криносе удваивает или даже утраивает свой вес и вдвое увеличивает рост. Всякое сходство с человеком исчезает — оборотень покрывается густым мехом и получает волчью морду, уши и хвост. Длинные когти и клыки приобретают бритвенную остроту. Руки удлиняются и увеличиваются в объёме, позволяя дотянуться до отдалённых предметов, схватить врага или бежать на четырёх лапах.

Отыгрыш. Оборотень в Криносе — совершенный убийца, и он не будет убеждать или договариваться, он сокрушает. Простейшие слова человеческого языка даются с трудом; в Криносе оборотень может только рычать, урчать и выдавить из себя краткую фразу. Волчья речь настолько же трудна. Зато язык гару даётся легко и естественно. (Манипулирование ухудшается даже если говорить на наречии гару, так как в Криносе невозможно вести длительную учтивую беседу.) Потратив пункт Силы воли, оборотень в Криносе может чётко произнести одну фразу на человеческом или волчьем языке.

Хиспо (полуволк)

Изменение характеристик: Сила + 3, Выносливость + 3, Ловкость + 2, Манипулирование – 3, Внешность 0.

Сложность превращения: 7.

Описание. Если Кринос создана для боя, Хиспо идеально приспособлена для охоты. Она сочетает внушительный размер, острые чувства и мощные челюсти. Коренастая фигура Хиспо словно вышла из кошмарного сна про доисторического ужасного волка. Голова и челюсти приобретают чудовищные размеры, оборотень опускается на четыре лапы и передвигается с необычайной скоростью и проворством (но может встать на задние лапы в случае необходимости). Также органы чувств Хиспо получают волчью остроту (сложность Восприятия снижается на единицу).

Отыгрыш. В форме Хиспо у оборотня отсутствуют руки. Также он может говорить только на языке гару и волков, да и то общение с ними страдает из-за недостатка коммуникативных способностей и манер. Единственное предназначение Хиспо — охота. Глубокомысленное взаимодействие с человечеством в этой форме практически невозможно.

Люпус (волк)

Изменение характеристик: Сила + 1, Выносливость + 2, Ловкость + 2, Манипу-

лирование – 3.

Сложность превращения: 6.

Описание. Вторая половина уравнения «человек — волк», эта форма похожа на волка. Каждое из племён напоминает отдельную породу волков, но всё это Люпус. Люпус мельче доисторического Хиспо и более поджарый. Но его зубы по прежнему смертоносны: они также наносят осложнённый урон. В этой форме чувства оборотня обостряются до предела. Сложность всех связанных с Восприятием бросков снижается на два.

Также в Люпусе оборотень получает все преимущества инстинктивного чутья, которого лишены остальные формы. Оборотень видит почти в полной темноте и приобретает невероятный слух и обоняние. В Люпусе можно использовать Инстинкты в качестве «шестого чувства», чтобы избежать ловушек и засад, а также определять характер других животных. (Всё это требует броска Восприятия + Инстинктов.)

Отыгрыш. Люпусом управляют инстинкты, как если бы гару превратился в настоящего волка. Оборотень скорее убежит из боя под действием инстинктов, чем останется сражаться до конца. Случайный запах, шум или движение может отвлечь гару в Люпусе или вывести его из себя. В этой форме оборотень совершенно лишён человеческой речи, зато свободно общается с волками. Язык гару доступен, но оборотень может связать лишь пару слов.

Частичное превращение

Гару, полностью овладевшие превращением, могут изменить отдельную часть тела, хотя это болезненно, сложно и малопривлекательно. Оборотень в Криносе может сделать лапу рукой, чтобы выхватить револьвер и выстрелить, или переменить глаза в Люпус, чтобы улучшить зрение в темноте. Оборотень в Хомиде способен изменить уши, чтобы лучше слышать, или отрастить немного меха, чтобы защититься от непогоды.

Для частичного превращения нужна трата пункта Силы воли и бросок Ловкости + Инстинктов (сложность 9). Неудача оканчивается ничем, а провал серьёзно травмирует оборотня (один уровень осложнённого урона за каждую «единичку» сверх неудачи).

Управление конём

Даже если лошадь не понесла от одного запаха оборотня, обращение с ней требует немалого таланта. Для джигитовки на спине коня нужен бросок Ловкости + Верховой езды. Однако действующее значение Верховой езды ограничено Знанием животных.

Сложность джигитовки зависит от способностей, выучки и характера скакуна, а также от наличия отвлекающих животное обстоятельств. Базовая сложность определяется по таблице дрессировки. Сложность снижается, если лошадь обучена конкретному трюку. А если он прочно вошёл в её репертуар, можно и вовсе обойтись без

броска.

Чтобы научить скакуна выполнять команды и трюки или сохранять спокойствие в бою, требуется немало терпения и знаний. Дрессировщик может обучить лошадь слушаться команд хозяина, но это не решит всех проблем персонажа. Дрессировка требует Знания животных и времени. Потратив несколько дней или месяцев на обучение, можно сделать бросок Манипулирования + Знания животных. Опять-таки, сложность зависит от трюка. Сложность естественного для лошади действия должна быть ниже сложности составной команды.

Например, Стэнсон хочет научить коня лягаться по команде. Он хорошо знает повадки животных и дрессирует лошадей не первый год. Животное охотно усваивает обучение, так как испуганные лошади лягаются довольно часто. Самое сложное — заставить лягаться по команде. Научить коня открывать дверь по команде будет ещё сложнее.

В таблица дрессировки перечислены несколько трюков и сложность обучения им. Таблица подходит не только для коней, но сложность может оказаться выше или ниже в зависимости от интеллекта животного. Ослы умны, но упрямы. Собаки легко поддаются дрессировке, но не обязательно такие уж умные.

Таблица дрессировки

Сложность	Трюк
4	Приходить на зов.
5	Возвращаться в определённое место.
6	Лягаться по команде.
7	Кусаться по команде.
8	Сбрасывать седока.
9	Не пугаться боя.
10	Открывать дверь.

Физическая сила

Иногда дело не сделаешь ни револьверами, ни мозгами. Хорошо хоть, часть проблем можно решить благодаря крепкой спине и привычке к тяжёлому труду. Вот несколько примеров, как можно использовать силу в рамках истории:

- **Поднятие тяжестей.** Связь с Геей наделяет оборотней невероятной физической силой. Если дорогу загораживает дилижанс или валун закрывает вход в шахту, гару может поднять и передвинуть его. Таблица ниже показывает, сколько точек Силы должно быть у персонажа, чтобы он мог поднять тот или иной предмет. Если Силы достаточно, предмет можно поднять без броска и посторонней помощи. Несколько персонажей могут сложить свои значения Силы, чтобы передвинуть особо тяжёлую вещь. Впрочем, скоординировать стаю в Криносе так, чтобы всем хватило места ухватиться, та ещё задачка.

Обычно персонаж не может поднять вещь, вес которой превосходит его возможности. Однако можно превзойти себя с помощью броска Силы воли. Сложность в любом случае равна 9, и даётся лишь одна попытка. Каждый успех увеличивает значе-

ние Силы по таблице физической силы на единицу до максимума в пять добавочных пунктов. Неудача означает, что попытка потрачена впустую. В случае провала персонаж теряет столько уровней здоровья, сколько выпало «единичек».

Таблица физической силы

Значение Силы	Способность	Вес, фунты
1	Переломить веточку	40
2	Сломать стул	100
3	Выбить дверь	250
4	Переломить половую доску	400
5	Отогнуть решётку тюремной камеры	650
6	Тащить пулемёт Гатлинга	800
7	Перевернуть дилижанс	900
8	Поднять коня	1000
9	Пробить бетонную стену	1200
10	Взломать сейф в Wells Fargo[31]	1500
11	Поднять коня-тяжеловоза	2000
12	Сорвать с хибары крышу	3000
13	Метнуть валун	4000
14	Проломить стену тюрьмы	5000
15	Опрокинуть вагон	6000

- **Метание тяжестей.** Если уж гару поднял камень, коня или дилижанс, то почему бы их не метнуть? Дилижансы — страшное оружие.

Разница между Силой оборотня и значением Силы, соответствующим весу предмета, составляет набор костей, с помощью которого можно швырнуть этот предмет. (Но в любом случае этот набор не может превосходить Ловкость + Атлетику.) Сложность равна 6, если ничто не мешает. Метательное оружие рассматривается в разделе о бое.

Например, Стэнсон, мускулистый Серебряный клык, поднял здоровенный булыжник весом около 600 фунтов (для этого нужна Сила 5). В Криносе у Стэнсона Сила 8. Значит, если он метнёт булыжник, у игрока будет три кости для броска.

Если требуемая Сила равна или превышает Силу персонажа, он может временно увеличить набор костей с помощью броска Силы воли (или даже второго броска, если Сила воли уже использовалась для поднятия тяжести). В случае неудачи персонаж роняет поднятое. Если бросок провален, предмет падает на героя и наносит ему такие же повреждения, как при провале поднятия тяжестей.

- **Открывание и закрывание.** Кое-что не должно быть открыто, а кое-что — закрыто. Когда оборотень пытается взломать сейф или захлопнуть заевшую дверь, нужен бросок Силы. Ориентируясь на таблицу физической силы, рассказчик должен подобрать необходимое значение Атрибута. Если Сила оборотня превышает его, бросок успешен автоматически. По прежнему игрок может сделать бросок Силы воли

[31] Крупная банковская компания.

для увеличения действующего значения Силы.

Сообразительные оборотни быстро понимают, что рычаг или инструменты значительно упрощают дело. Обоснованное применение инструментов увеличивает действующее значение Силы на выбранную рассказчиком величину. Обычно рычаг или гвоздодёр увеличивают набор костей в половину, а то и более.

Социальные модели

Следующие игровые модели основаны на тройке Социальных Атрибутов — Обаянии, Манипулировании и Внешности. Отыгрыш, конечно, важнее формальных правил, но броски в социальных конфликтах уравновешивают способности игрока и способности персонажа. Игрок может произнести превосходную речь, но его герой может потерпеть фиаско из-за отсутствия светского опыта. И наоборот, навыки протагониста могут во много раз превосходить возможности игрока к их отыгрышу. По большому счёту, рассказчик должен требовать социальных бросков только если умения игрока и его героя различаются очень сильно. Впрочем, даже если игрок отыгрывает роль довольно неплохо, с помощью броска рассказчик может просто дать объективную оценку талантам персонажа.

Допрос

Закон на Буйном Западе действует только там, докуда может дострелить местный шериф. В остальном можно полагаться только на свои силы. Когда оборотень доберётся до преступника, который отравил колодец или убил кинфолка, следующим действием он может захотеть достать заказчика. Исполнителя закон, может быть, и накажет, но вряд ли шериф будет преследовать железнодорожного магната, стоящего за преступлением. Гару обычно стараются выйти на настоящего виновника и разобраться с ним самостоятельно. Чтобы уладить дела, часто нужно получить информацию, а на Буйном Западе это означает, что придётся поговорить с людьми, и не всегда дружелюбно.

Развязать язык можно множеством различных способов. Дознание складывается из вопросов, уговоров, угроз и обещаний, честных и не очень. Можно добиться признания под пыткой, но это не лучшим образом скажется на репутации и Чести.

Игрок задаёт вопросы, угрожает и даёт обещания от лица персонажа. Рассказчик бросает Манипулирование + Запугивание гару (сложность равна Силе воли жертвы). От успехов зависит, как много информации удастся получить и насколько она будет точна. Один успех даст искажённую и обрывочную информацию. Пять успехов — и информация течёт рекой. Допрашиваемый может тратить Силу воли, чтобы держать язык за зубами, но если проявить терпение, сломается любой.

Неудача на броске оставляет персонажа без какой-либо полезной информации. Если игрок выкидывает провал, его персонаж уже ничего не добьётся от пленника, а то и получит дезинформацию.

Дуэль взглядов

На Буйном Западе без дуэли взглядов не обойдётся ни одна перестрелка или другое подобное по накалу мероприятие один-на-один. С её помощью можно вывести противника из себя, чтобы получить преимущество, или вообще избежать вооружённого конфликта. Недоброго взгляда бывает достаточно, чтобы враг струсил.

Волки устраивают дуэли взглядов, чтобы доказать превосходство без кровопролития: так они устанавливают иерархию, в которой сильный доминирует над слабым. Два ощетинившихся волка сходятся вплотную и рычат друг на друга, пока один не отступит. Точно так же они действуют, чтобы испытать добычу перед нападением, посмотреть, не дрогнет ли она. Люди и гару могут действовать подобным же образом.

Когда дуэль началась, участники бросают Ярость или Манипулирование + Запугивание (смотря что выше) по сложности Силы воли оппонента. Побеждает тот, кто первым наберёт Сообразительность противника + 5 успехов. Победитель может либо продолжить давить на проигравшего (см. Запугивание ниже) или воспользоваться моментом и нашпиговать его свинцом (см. Дуэль взглядов и Скоростная стрельба на стр. 347—351)

В такого рода состязаниях высокий Ранг даёт преимущество перед другими оборотнями. За каждые две ступени разницы в Ранге (с округлением вверх) сложность дуэли для низкорангового гару увеличивается на единицу. Проигрыш человеку лишает оборотня пункта Славы: перевёртыши обязаны быть храбрее обычных людей.

Забалтывание

Иногда, чтобы избежать неприятностей, лучше оставить револьвер в кобуре и прибегнуть к уговорам. Уж лучше убедить маршала, что ты вовсе не тот, за кого он тебя принял, и что тот человек сбежал по направлению к Додж-Сити. Вывалишь на него столько информации, сколько ему не переварить за один раз, глядишь, маршал тебя и отпустит.

Игрок бросает Манипулирование + Хитрость (или Обаяние, Внешность, Исполнение) по сложности Сообразительности + Хитрости цели. Если игрок отыгрывает роль убедительно, сложность должна быть снижена. От числа успехов зависит, насколько персонажу удалось заморочить собеседнику голову и готов ли тот с ним согласиться. Неудачный бросок означает, что навешать на уши лапшу не удалось, или по крайней мере у жертвы появилась возможность вставить слово. Прорвавшись за дымовую завесу слов, собеседник уже не поддастся на дальнейшие попытки забалтывания. В результате провала герой может оказаться на виселице.

Можно продолжать забалтывать одного и того же персонажа, при условии что предыдущие попытки были успешными. В конце концов несчастный останется стоять с глупым видом, а герой сможет пройти мимо или сбежать.

Запугивание

Кто хочет жить — уходите через чёрный ход.

(Клинт Иствуд, «Непрощённый»)

Одного присутствия оборотня достаточно, чтобы у большинства окружающих от страха затряслись поджилки. Это одни из самых ужасающих существ на Западе. Просто увидев десятифутового оборотня, самый закалённый стрелок готов обмочить штаны. Запугиванием можно добиться очень многого, но чаще всего к нему прибегают, когда вежливой просьбы недостаточно.

Когда запугивает гару, непосредственный результат чаще всего очевиден и броска не требуется. Большинство людей впадает в Делирий, а большинство животных спасается бегством. Но если оборотень хочет добиться конкретной цели, игрок бросает Манипулирование + Запугивание. Рассказчик задаёт сложность, которая зависит от формы гару, обстановки и отыгрыша. Диапазон сложности составляет от 4 до 9. Также с разрешения рассказчика можно потратить пункт Ярости, чтобы получить автоматический успех. Ярость страшна сама по себе и иногда достаточно всего на мгновение проявить звериную сущность.

Запугивание может привести к различным результатам. Многочисленные успехи парализуют жертву, превращая её в лопочущий сгусток, который вываливает оборотню всё что знает; тут недалеко до Делирия. В основном от одного до пяти успехов достаточно, чтобы запугать жертву.

Штраф к Манипулированию, характерный для некоторых форм гару, не действует на броски запугивания.

Звериная привлекательность

Гару одновременно и люди, и звери. С одной стороны, они должны подчиняться социальным условностям. С другой — противостоять стайному инстинкту. Оборотни — прирождённые хищники и самим своим существованием пугают всё окружающее. Преодолеть этот страх нелегко. Именно поэтому оборотни предпочитают держаться друг друга.

И всё-таки животное начало в оборотне способно привлекать представителей противоположного пола. Волки чуют альфу и возможного партнёра, в людях пробуждается основной инстинкт. Воздействие звериной привлекательности на людей и волков определяется броском Обаяния + Инстинктов (сложность равна Ярости самого гару). Если цель держится холодно, рассказчик может потребовать нескольких бросков и равного её Силе воли количества успехов. Звериная привлекательность позволяет оборотням найти партнёра для спаривания, несмотря на инстинктивный страх перед хищником. Неудача приводит к страху и беспокойству, а провал вызывает Делирий.

Звериную привлекательность не стоит путать с целенаправленным соблазнением, это просто отражение естественной притягательности персонажа для представителей противоположного пола. Она не действует, когда Ярость гару превышает значение Силы воли: дикий зверь прорывается на поверхность, скорее пугая, чем привлекая. Даже если Сила воли больше Ярости, не стоит делать бросок при каждом общении с противоположным полом. Притягательность вступает в дело при выборе

партнёра, или же рассказчик может потребовать бросок (или самостоятельно сделать тайный), чтобы определить не вызвал ли оборотень желания ненамеренно.

Лидерство

Часть гару считает, что была рождена восседать на троне и править всеми оборотнями. Волки инстинктивно отдают право на принятие решений самому сильному, быстрому и умному. То же самое относится и к оборотням. Чтобы убедить окружающих, что именно твои решения — самые лучшие, нужны определённые природные дарования. Среди волков достаточно рыкнуть и укусить, но для большинства гару нужны более веские основания.

Стаей оборотней командует альфа, который не потерпит неподчинения. Если в решающий момент начнутся разногласия, погибнуть может вся стая. Но необдуманный выбор вожака может привести к ничуть не лучшим последствиям. Альфу меняют, когда становится понятно, что он слаб и неумен. Но для перемен есть время и место. Слишком много стай поплатились жизнями из-за того, что кто-то бросил вызов вожаку во время опасности.

Попытка возглавить стаю или какую-либо другую группу требует очень глубокого отыгрыша и броска Манипулирования + Лидерства. Сложность зависит от обстоятельств, но обычно равна 7. Сильный лидер — неоценимая на войне вещь. Временами жизнь и смерть зависит от возможности быстро принимать и исполнять решения в рамках стаи. По броску Лидерства члены стаи, которые уже сражалась плечом к плечу, могут скоординировать усилия в бою (см. Основные уточнения, стр. 344). Если стая подчиняется альфе безоговорочно, бросок не требуется. Вожак также может отдавать приказы окружающим персонажам рассказчика. В таком случае бросок обязателен.

Мошенничество

На Буйном Западе каждый день сколачивают и теряют состояние, крадут чужие сбережения и остаются на мели; здесь определённо можно разбогатеть. Чтобы не остаться внакладе, персонаж должен быть смышлёным и хитрым или во всяком случае превосходить в этом отношении намеченного простака. Обычно афера заключается в продаже чего-либо какому-нибудь жадному простофиле. Предметом торговли может выступать истощившаяся жила или купчая на сорок акров первостатейной земли, которая на деле принадлежит местному магнату. В любом случае людская жадность делает жизнь афериста намного проще и изрядно обогащает полчища торгашей.

Если персонаж хочет подзаработать пару долларов нечестным путём, игрок должен описать рассказчику приготовления к афере. Например, это могут быть поддельные или украденные документы, «акции» парочки предприятий и т. д.

Когда с приготовлениями покончено, игрок с рассказчиком отыгрывают сцену мошенничества. Если надувательство прошло гладко и убедительно, можно даже отказаться от броска. Если же игрок оплошал или жертва почуяла обман, рассказ-

чик (!) бросает Обаяние + Хитрость героя по сложности Сообразительности + Знания улиц простака. Количество успехов определяет вероятность, с которой простофиля клюнет а удочку. Неудача означает сомнение и отсутствие интереса. Провал может познакомить незадачливого афериста с дулом револьвера.

Публичное выступление

Эти правила служат мерилом способностей персонажа к развлечению окружающих, будь то история у костра или культурная миссия в стране злобы и печали. Спектакль может быть как формальным (на сцене или перед лицом старейшин), так и неформальным (в кругу друзей).

Игрок не обязан петь и плясать сам (если у него нет соответствующего желания и умения) — достаточно дать описание. Бросается подходящий Атрибут + Исполнение или Экспрессия по установленной рассказчиком сложности. Атрибут определяется видом выступления: Ловкость для жонглирования, Обаяние для пения, Сообразительность для юморески и так далее. Сложность зависит от благожелательности публики. Если гару хочет процитировать Шекспира группе невежественных остолопов, лучше выложиться по полной, чтобы получить хоть какой-нибудь отклик (помимо стрельбы). Число успехов показывает мастерство исполнения и реакцию зрителей.

Соблазнение

Апелляция к низменным желаниям может выйти персонажу боком, но может и решить текущие проблемы. Игрок определяется с техникой соблазнения, которую использует его герой. Сцена отыгрывается от лица персонажей, но бросок помогает определить результат. Необходимое предостережение: обладателям Ярости не всегда легко долго и кропотливо расставлять любовные сети, гораздо проще будет взять звериной привлекательностью.

Бросок зависит от техники соблазнения: Внешность + Хитрость для прямого воздействия через физическую красоту; Сообразительность + Хитрость для игривого флирта; Обаяние + Хитрость для чарующей беседы. Сработать может любой из методов. Отлично работает и сочетание этих техник, при этом дело продвигается всё быстрее по мере того, как персонаж успешно применяет какую-либо из них. А что будет дальше, юным читателям знать не следует.

Языки и обычаи

Чтобы ориентироваться на Буйном Западе, нужно очень хорошо знать живущих там людей. А лучший способ узнать человека — познакомиться с его языком и культурой. Бесчисленные племена индейцев населяют горы и прерии Запада, и у каждого свой язык и свои обычаи. Американский Юго-Запад находится под сильным влиянием мексиканской диаспоры. А ещё все эти уроженцы Северо-Востока, переселившиеся на равнины.

При встрече с незнакомцем необходим ряд бросков Обаяния + Языков, Быта

или, например, Этикета. Быть может, он затаил обиду на вас, перевёртышей. Не знаешь его языка и традиций — попробуй выйти сухим из воды.

Оборотням приходится иметь дело не только с изобилием человеческих языков, но также и с языком волков и самих гару. Рождённые люпусами оборотни свободно общаются с волками, но должны изучать языки людей. Интуитивно понимают и говорят с волками все оборотни, но только в Хиспо и Люпусе. Чтобы преодолеть эти ограничения, гару разработали язык, на котором могут говорить все оборотни. Людям этот язык кажется смесью урчания, рычания и малопонятных слов. Оборотни в Люпусе и Хомиде испытывают некоторые трудности с произношением, но всё-таки могут передать свою мысль.

Способности различных форм к языкам отражены в разделе «Смена формы».

Ментальные модели

Правила этого раздела раскрывают самые популярные среди игроков способы применения ментальных способностей героев. Персонажи нередко обладают знаниями, которых нет у игроков, но и игроки могут знать нечто недоступное пониманию протагонистов. Рассказчик должен компенсировать разницу между знаниями персонажа и игрока. Игрок должен решать проблемы и разгадывать загадки самостоятельно, но при этом должен пользоваться жизненным опытом своего героя.

Азартные игры

Море крови было пролито на Буйном Западе, когда ставки высоки и кому-то уж слишком везёт. На фронтире можно найти любую азартную игру: хоть рулетку в роскошнейшем казино, хоть покер в землянке хлебороба. Иногда даже можно немного подзаработать.

Примитивные формы азартных игр всегда можно смоделировать некоторым броском костей; в общем-то любым броском, пока заведение остаётся в выигрыше в большинстве случаев. Например, игрок должен выбросить на двух костях 9—10 или даже две десятки, чтобы ухватить шанс «один на сотню». Это касается игр, зависящих только от удачи. Рассказчик может разрешить бросок Сообразительности по сложности 10, чтобы герой догадался, на что сделать ставку в данной игре.

Покер же больше игра не удачи, а мастерства. Партию в покер можно смоделировать двумя бросками каждого участника игры: Сообразительность + Эмпатия по сложности 8 (чтобы знать, когда спасовать, а когда ответить на ставку) и Манипулирование + Эмпатия по сложности 7 (чтобы хорошо блефовать). Партию выигрывает набравший наибольшее число успехов. Можно немного подчеркнуть роль Госпожи Удачи и добавить в каждый набор по нескольку костей (обычно хватает трёх).

Возможно самый удачный способ отыграть партию в покер — раздать карты и сыграть от лица персонажей. Такая игра в игре снимает напряжение и помогает узнать приятелей получше.

Воспоминания

Память о событиях хроники такая же обязанность игрока, как и рассказчика. Но игроки — люди, даже если их герои — нет. Они часто забывают, что говорили их герои и что им стало известно. Иногда персонажи пытаются вспомнить какую-нибудь промелькнувшую деталь. Чтобы протагонист вспомнил важный факт (без разницы, забыл ли его игрок или нет), игрок бросает Интеллект + Бдительность. Сложность зависит от того, насколько запоминающимся было событие. Рассказчик может использовать это правило, чтобы определить, насколько хорошо персонаж помнит события, о которых собирается рассказать.

Игра в загадки

В этой игре соперники загадывают друг другу загадки или головоломки, пока один не сможет ответить или продолжить. Если не отыгрывать игру от лица персонажа, можно определить победителя броском Сообразительности + Загадок (сложность равна Интеллекту + Загадкам противника; +1 за каждые два Ранга разницы, на которую он превосходит персонажа (округляется вверх)).

Игра может проходить в виде словесной пикировки. Побеждает тот, чьи шпильки были острее. Если не отыгрывать от лица персонажа, состязание можно смоделировать броском Манипулирования + Экспрессии (по сложности Силы воли соперника).

Изобретения

Изобретатели шатаются по Буйному Западу в поисках инвесторов (читай, лопухов), которые бы приобрели очередное последнее слово техники. Многие вещи, которые сегодня кажутся обыденностью или вовсе устарели, в XIX веке были технологическим прорывом. Оборудование гидравлической разработки месторождений, паровозы и пулемёты Гатлинга были изобретены именно тогда. Если персонаж хочет смастерить из груды запчастей какое-нибудь устройство, игрок должен сделать несколько бросков Интеллекта + Науки. Необходимое время, сложность и число успехов задаются трудоёмкостью изобретения.

Решающее слово о том, что доступно гению изобретателя, а что нет, остаётся за рассказчиком. Игроки должны преодолеть инерцию сознания, когда пытаются влезть в голову своего героя. Переселенцы скорее озабочены усовершенствованием орудий сельхозобработки, чем созданием устройств для хранения и вывода информации. Ёлки-палки, да тогда даже инструментов с электроприводом не было.

Исследовательская работа

На Буйном Западе недостаёт исследовательских лабораторий и университетов. Но это не значит, что исследовательская работа невозможна — просто это её затрудняет. Основная проблема с книжной работой — это найти книги. Читать умеют не все, а библиотеки есть только в крупных городах. Быть может, единственный источник знания на фронтире — это школа и издательство местной газетёнки.

Если гару удалось раздобыть подходящую литературу, можно попробовать выудить из неё необходимую информацию. Для этого нужен бросок Интеллекта + Расследования (или другого Навыка, например, Оккультизма). Сложность зависит от закрытости информации и доступности материалов.

В том случае, если оборотень не теряет времени даром, уткнувшись в книгу, а бегло просматривает архив какого-нибудь учреждения или местного магната, с которым он на ножах, правила будут несколько иными. Когда исследовательская работа ведётся не только в библиотеке, действуют следующие правила. Чтобы пролистать стопку документов и найти что-нибудь интересное, требуется бросок Восприятия + Загадок (сложность 8, но может меняться в зависимости от того, насколько искомая информация доступна). Оборотень сможет заметить необычную закономерность в закупках или узнать, что городу стоит ждать не строительства железнодорожной линии, а чего-то намного худшего.

Как бы не проводилась исследовательская работа, по-настоящему закрытую информацию можно добыть только длительным действием и многими-многими успехами.

Источником информации служат не только книги и газеты. Жители Запада знают массу всего и, вероятно, являются самым ценным источником сведений для гару. Игроки должны отыграть, как их персонажи расспрашивают народ, но иногда рассказчик может ускорить события. Если герой хочет разузнать последние новости у завсегдатаев салуна или просто послушать пересуды, рассказчик делает за игрока бросок Сообразительности + Эмпатии по сложности 7 (можно бросать за персонажа с самым большим набором в стае). В определённых случаях вместо Эмпатии больше подойдёт Этикет или Политика. Число успехов определяет объём почерпнутой из разговоров информации.

Обрядность и правила поведения в обществе гару

Жизнь оборотня пропитана обычаями, ритуалами и нормами поведения. Перешёл границы — жди удара или вызова на дуэль с клейвами (и никто не поинтересуется, есть ли он у тебя). Небольшие ошибки в оценках могут привести к крупным неприятностям, особенно если на одном сходе встретились европейские и туземные гару. Из-за кажущегося неуважения к обычаям чужого племени разгорелась не одна междоусобная свара.

Знать, когда промолчать, а когда (и что) сказать в обществе оборотней требует броска Сообразительности + Этикета (сложность 8). Можно обойтись без броска, если персонаж заблаговременно познакомился с церемониалом мероприятия. Ритуальное действие, даже обычное приветствие, как правило требует броска Обаяния + Ритуалов (сложность 6). Даже если подробности ритуала не известны, можно попытаться реконструировать его на основе услышанного и увиденного (Сообразительность + Хитрость по сложности 8). Провал этих бросков грозит нешуточными неприятностями. Успех может означать, что гару приняли в чужом каэрне или что он заслужил скупое одобрение.

Создатель нового ритуала высоко ценится другими оборотнями, особенно гальярдами и теургами. Игрок должен придумать особенности проведения и назначение обрядовых действий. Рассказчик определяет его сложность, исходя из трудоёмкости, производимого действия и знакомства персонажа с похожими ритуалами. Игрок бросает Интеллект + Ритуалы (или Оккультизм, или Этикет) по сложности от 7 до 9.

Охота

Даже перевёртышам нужно питаться, а на Буйном Западе не всегда можно пообедать в ресторанчике на углу или в салуне, особенно, когда на сто миль вокруг ни ресторанов, ни углов, ни городов. На природе — настоящее раздолье для охотника. С другой стороны, обед чаще всего не хочет быть пойманным. Когда гару выходит на охоту, производится бросок Восприятия + Инстинктов (сложность зависит от обилия дичи). За каждые два успеха можно накормить одну персону.

Охотясь на опасную добычу, такую как люди, пугала или вампиры, оборотни часто стараются измотать противника перед нападением. Стая гару окружает жертву. Один из охотников загоняет добычу в лапы следующему оборотню, который перенимает эстафету. Гонка продолжается, пока противник не выбьется из сил. Человек или животное, оказавшийся в таком положении, теряет по пункту Силы воли, когда на него выскакивает очередной охотник. Потеряв все пункты Силы воли, жертва валится на землю в изнеможении.

Чтобы провернуть этот трюк, нужна подготовка. Каждый оборотень, начиная с первого, бросает Ловкость + Атлетику (сложность 5). Добыча совершает этот же бросок при встрече с очередным охотником. Если у каждого члена стаи больше успехов, чем у беглеца, преследование продолжается. Если жертва выигрывает хотя бы раз, гару придётся брать её силой.

Подделка документов

Чтобы подделать какой-нибудь документ, допустим, купчую на участок земли или ордер на арест, нужна твёрдая рука и подходящие инструменты. Когда персонаж пытается подделать некоторый документ, рассказчик бросает Ловкость + Воровство за игрока. Чем труднее подделать документ, тем выше сложность.

Если у персонажа нет перед глазами копии подделываемого документа, игрок бросает Интеллект + Расследование (сложность 6). От этого броска зависит, насколько герой понимает, как должен выглядеть результат. Набор костей броска подделки ограничен количеством выпавших успехов.

Если сделанный рассказчиком бросок показал неудачу, скорее всего персонаж понимает, что допустил ошибку. Если выпал провал, герой и не догадывается, что его не разоблачит только полный болван или слепой.

Знакомые с подделками люди бросают Восприятие + Расследование. (Это относится не к уличным зевакам, а к адвокатам, банкирам, бухгалтерам и т. п.) Если бросок удался, обман разоблачён. Если нет, документ прошёл проверку.

Поиск

Поиск нужного человека в переполненном салуне или улики в обрушившейся шахте может быть утомительным и трудоёмким занятием. Часто сложность задачи зависит от того, как именно гару ищет, например, использует ли он волчье чутьё Люпуса. Игрок бросает Восприятие + Расследование. Сложность зависит от того, насколько хорошо спрятан предмет поисков. Если искомый человек не хочет, чтобы его нашли, совершается встречный бросок. Сыщик бросает Восприятие + Расследование, а его цель — Сообразительность + Скрытность. Сложностью броска выступает Навык оппонента (т. е. Расследование и Скрытность).

Количество успехов показывает, чем завершился поиск улик, предметов или людей. Один успех — цель слышно или найдена косвенная улика. Пять успехов — гару вышел прямо к спрятавшемуся идиоту или нашёл все необходимые улики, чтобы отправиться к судье-вешателю.

Следопытство

Выслеживание похоже на охоту, вот только цель у них разная. Охотятся ради пропитания и чаще всего на небольшое животное. Следопыт может выслеживать и дичь, но обычно добыча куда опаснее — человек.

В зависимости от скорости преследуемого, выслеживание, как правило, занимает несколько часов или дней. Следопыт в большинстве случаев не знает, куда направляется добыча. Если место назначения известно, можно воспользоваться правилами погони на дальней дистанции.

Для выслеживания людей (или похожих на людей существ) на лоне природы персонажу нужны животные инстинкты. Игрок бросает Восприятие + Инстинкты. От числа успехов зависит, насколько хорошо герой взял след. Рассказчик устанавливает сложность, исходя из рельефа местности и времени, которое минуло с того, как тут прошла цель, (обычно 7 или 8). Если добыча заметает следы, она может бросить Сообразительность + Выживание. Сложность опять-таки зависит от рельефа местности. Кто набрал больше успехов — тот и победил: следопыт продолжает идти по следу жертвы, пока не настигнет её, или охотник сбивается со следа. Время, за которое следопыт либо ловит цель, либо понимает, что упустил её, — ходы, часы или дни — зависит от дистанции между ними.

Выслеживать кого-либо в городе — задача не для всех. Здесь может потерять след даже гару в Люпусе. В городе проще всего выслеживать по ночам. Улицы становятся свободнее, шум и запахи отвлекают не так сильно. В обжитых людьми местах бросок выслеживания по прежнему Восприятие + Инстинкты, но сложность в зависимости от активности городской жизни, свежести запаха и других помех увеличивается на 1—3.

Но как же простые люди, ведь у них нет Инстинктов? Выследить по запаху люди не могут, но это не мешает им быть отличными следопытами. Рассказчик может дать таким персонажам дополнительный Навык «Следопытство», а также заменить Инстинкты Выживанием или Расследованием. В любом случае, сложность для лю-

дей-следопытов выше как минимум на единицу: необходимость довольствоваться одним зрением несколько затрудняет выслеживание.

Стрессовое состояние

Нервное перенапряжение — источник успеха и бич оборотней. Чтобы выплеснуть Ярость, оборотень должен находиться в стрессовой ситуации, иначе внутренний зверь не откликнется. Слишком сильное напряжение грозит тем, что гару поддастся Зверю и впадёт в безумие. Всякий раз, когда на броске Ярости выпадает четыре и более успеха, наступает безумие.

Стрессовое состояние могут вызвать различные ситуации, но чаще всего оно возникает, когда гару испытывает нервное перенапряжение или когда на него чрезмерно давят. Когда эмоции бьют через край (гнев, страх, любовь, ненависть, похоть), считайте, что гару находится в стрессовом состоянии. Не всегда это вызывает необходимость в броске Ярости, но излишнее напряжение может вывести оборотня из себя.

- **Опасность.** Смертельная опасность всегда сводит дыхание, будь оборотень в гуще боя или повис на краю несущегося вперёд поезда.
- **Неопределённость.** Иногда ожидание беды бывает хуже самой беды. Если стоишь посреди улицы и ждёшь, когда противник потянется за револьвером, весь сжимаешься как пружина.
- **Растерянность.** Если оборотень не знает как быть, заблудился в тёмной пыльной шахте или оказался оторванным от стаи в бою, он может потерять контроль над собой. Люпусы и индейцы часто теряются в городах и посёлках.
- **Неожиданность.** Если тебя застали врасплох, выплеск адреналина и мышечное напряжение гарантировано.
- **Досада.** Когда бьёшься головой о стену — это верный признак наличия стресса. Победа врага, общение с бюрократами с восточного побережья или арест сводят оборотней с ума.

Стресс сказывается на персонаже очень по-разному. Конкретные его проявления и допустимость траты Ярости определяются рассказчиком. Когда схватка протекает слишком вяло, оборотень бывает недостаточно возбуждён, чтобы тратить Ярость. С другой стороны, простой разговор может изрядно действовать на нервы, если гару испытывает проблемы с речью.

Рассказчик должен регулировать трату Ярости. Не стоит чересчур закручивать гайки, но всему своё время, иначе притупится острота переживаний. Лучше всего придерживаться следующего правила: если игроки взбудоражены, скорее всего их персонажи тоже на нервах.

Толкование видений

Оборотни — создания двух миров: физического и духовного. Из снов и видений, посылаемых духами предков или духовными наставниками, они могут узнать о грядущем. Но видения открываются в символах и требуют толкования. Если видение

слишком загадочно, игрок может бросить Восприятие + Загадки, чтобы постигнуть его смысл. Сложность определяется запутанностью сновидения и обычно составляет от 7 до 9. Набор костей не может превышать Гнозиса персонажа. Знание оккультных тайн или Дополнение «Прошлая жизнь» может снизить сложность броска.

Эта игровая модель бывает полезна, но лучше избегать её применения. Желательно, чтобы игроки сложили части головоломки самостоятельно. Правила приводятся на тот случай, если партия начнёт рвать волосы на голове, отчаявшись разгадать загадку.

Некоторые племена индейцев вызывают видения посредством парных, экстатических обрядов или природных наркотиков. Чтобы получить спиритуальную помощь в поиске видения, нужен бросок Интеллекта + Ритуалов. В случае успеха оборотень вызывает духа, который открывает кое-что о чьей-либо судьбе или о будущем самого гару. От рассказчика зависит, будет ли это истинный образ грядущего или насланный духом мираж. В обоих случаях оборотню нужно будет истолковать полученное видение.

Шестое чувство

Может это и паранойя — то и дело оглядываться через плечо, но иногда такая паранойя способна спасти жизнь. Чтобы определить, держит ли персонаж уши востро или попал в ловушку, нужен бросок Восприятия + Бдительности. Сложность зависит от очевидности грядущей катастрофы или умений того, кто ставил ловушку. (Примечание — правила слежки со стр. 365 используют Восприятие + Бдительность цели в качестве сложности броска с целью остаться незамеченным. Также, смотря по обстоятельствам, рассказчик может позволить преследуемому сделать бросок Восприятия + Бдительности, чтобы обнаружить наблюдателя.)

У оборотней в формах Хиспо и Люпус более острые чувства. Сложность бросков Восприятия снижается на один в Хиспо и на два в Люпусе.

Волки и перевёртыши в волчьем обличье слышат недоступные человеческому уху звуки и даже могут общаться посредством одних лишь запахов. На броске шестых чувств оборотень может заменить Бдительность Инстинктами, если того захочет игрок. Гару в Люпусе иногда чувствуют беду за секунду до того, как она наступит. Когда и где сработает это чувство опасности, решает рассказчик. Бросок возможен, только если запах, движение или нечто подобное может выдать источник опасности. Бросок Бдительности для обнаружения угрозы делает за игрока рассказчик.

Шулерство

Иногда в карты не выиграть без жульничества. Это бесчестное занятие, но раз нужно выиграть, значит нужно выиграть. Шулер работает как головой, так и языком. Если персонаж желает исполнить какой-нибудь трюк, игрок бросает Сообразительность + Хитрость. Сложность равна наибольшему значению Восприятия + Хитрости среди зрителей и сидящих за карточным столом. За каждый успех персонаж выигрывает одну партию. Сумму выигрыша устанавливает рассказчик. Если персонаж хочет

пойти ва-банк, сложность должна быть выше. При повторном жульничестве за тем же столом сложность каждого следующего броска увеличивается на единицу. Жадные шулеры обычно становятся мёртвыми шулерами.

Снизить сложность можно, если герой отвлечёт внимание от происходящего за столом. Это дело необходимо отыграть, возможно даже взяв в руки настоящие карты и передав остальным игрокам роль незадачливых картёжников. Когда игрок изобразит, как именно герой будет отвлекать внимание (флиртом, остротой, затянутым скучным рассказом), он бросает Обаяние + Хитрость по сложности самой высокой Силы воли среди присутствующих. Каждый выпавший успех снижает сложность шулерства на единицу. В случае провала, каждая выброшенная «1» увеличивает сложность шулерства на единицу: персонаж привлёк к себе излишнее внимание и может попасться!

ПРИМЕР ИГРЫ

НУ?
МЕРТВЕЧИНА. ЧТО-ТО ДУРНОЕ. И ВИРМ.
СТАРЫЙ ЗАПАХ. СИЛЬНЫЙ.
АГА. НЕСПРОСТА ПАЙЮТЫ ЭТОЙ ТЕСНИНЫ ЧУРАЮТСЯ.
КЛАЦ
НЕ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ОНА.
БАХ
М?!
ГЛЯДИ-КА. ДА ТУТ ВСЁ ПРЯМО-ТАКИ ПРОПИТАНО СКВЕРНОЙ.

ПРИМЕР ИГРЫ

Некоторое время назад Итан запустил хронику по «Дикому Западу», и сегодня игроки собрались на очередную встречу. Среди персонажей: Эрл Коттен (играет Фред) — арун-Костегрыз, яркий представитель деревенщины с гор; Ходящая Среди Людей (играет Айлин) — люпус-филодокс из племени Безмолвных странников, которая пытается понять обычаи людей; Исайя Морнингкилл (играет Джефф) — теург из племени Серебряных клыков, который прибыл на Запад, чтобы узнать побольше о Штормовой Умбре; а также Говорящий Гордо (играет Кэти) — гальярд-Уктена, который хочет научить гару Европы уважать чистокровных и их обычаи. Вместе они пытаются решить загадку Штормовой Умбры. До Эрла дошли слухи, что из одного пересохшего русла в скалах можно выйти на Штормоглота, хотя гару не бывали там очень давно. Также стая слышала, что где-то поблизости шляется банда пугал. Но обо всём по порядку…

КАДР 1:

Ходящая Среди Людей пытается учуять запах пугал: Айлин бросает Восприятие (4) + Животные инстинкты (3; всего семь костей). Итан назначает сложность 7, потому что след довольно старый. Айлин выбрасывает 3, 9, 1, 8, 4, 8, 10 — три успеха, так как «1» отменяет один успех. Ходящая напала на след. Итан сообщает, что люпус также учуяла в воздухе старое, но сильное зловоние Вирма.

КАДР 2:

Даже в форме Люпуса оборотень способен произнести несколько простых слов на языке гару. Айлин рассказывает от лица персонажа, что той удалось обнаружить. Фред сообщает Итану, что ищет видимые следы скверны Вирма: Эрл слыхал старые россказни о чудовищах и прочей мерзости, которые свили гнездо в старом русле, и он боится, что где-то рядом может быть сверхъестественная скверна.

КАДР 3:

У Фреда дурные предчувствия, поэтому его персонаж достаёт из кобуры один из револьверов (спусковая скоба револьвера Коттена была спилена, чтобы использовать оружие в Криносе и Глабро). Бросок здесь не нужен.

КАДР 4:

Заметив паранойю Фреда, Итан объявляет, что Коттен видит птицу с явными следами скверны Вирма. У Эрла довольно горячая голова, так что он вскидывает револьвер и нажимает на спусковой крючок! Принимая во внимание размер птицы и дальность стрельбы, слож-ность попадания равна 7. Бросив Ловкость (4) + Стрельбу (4; итого восемь костей), он набирает пять успехов…

КАДР 5:

Благодаря крупнокалибер-ному револьверу (урон 6) и пяти успехам на броске попадания, у Фреда одиннадцать костей для броска урона. Очевидно, что этого более чем достаточно. Итан решает обойтись без бросков урона и поглощения и объявляет, что птичка пала смертью храбрых.

КАДР 6:

Фред восклицает, что был прав; Коттен и Говорящий Гордо проверяют дохлую ворону, чтобы удостовериться. Джефф думает, что беды должны проистекать из мира духов, и решает сделать шаг в сторону. Для этого ему нужна зеркальная поверхность; Исайя достаёт свой нож Боуи. В это время Итан сообщает Айлин, что Ходящая Среди Людей обнаружила полуразрушенную хибару.

Я ПОШЁЛ НА ТУ СТОРОНУ. МОЖЕТ, В **ПЕНУМБРЕ** Я СМОГУ ЧТО-НИБУДЬ С ЭТИМ СДЕЛАТЬ.
ДУРНАЯ ИДЕЯ, СЕРЕБРЯНЫЙ КЛЫК! **ПОГОДИ** С ПОЛМИНУТЫ!
ПРЯМ КАК **ВЕСЬ ЕГО РОД.** ДУМАЕТ, ЧТО ЕМУ ЛЮБАЯ ЗАКАВЫКА ПО ПЛЕЧУ...
К-КЛИК
БАХ БАХ БАХ
Р Р Р Р Р
!?
ЙИИХАА!
А-АЙ!
БАХ
ПРОКЛЯТЬЕ! ЭТА **ШВАЛЬ** НАС ПОДКАРАУЛИЛА!

КАДР 1:

При помощи отполированного лезвия ножа Морнингкилл приготовился сделать шаг в сторону. Джефф бросает Гнозис персонажа (шесть костей по сложности 6). Хотя окружающая местность считается настоящей глухоманью (сложность 4), Итан решает, что скверна Вирма поднимает уровень Барьера на два.

КАДР 2:

Джефф выбрасывает 7, 4, 3, 8, 6 и 9. Четыре успеха — Исайя тут же переходит в мир духов. Кэти хочет предупредить Серебряного клыка (в частности после того, как Итан с ухмылкой передал Джеффу записку), однако рассказчик считает, что Говорящий Гордо не успеет выкрикнуть предостережение. Но Кэти всё равно отыгрывает, как её герой кричит вслед уходящему товарищу.

Также Итан тайно бросает Восприятие (3) + Бдительность (3; итого шесть костей) Говорящего Гордо, чтобы узнать, заметит ли он затаившихся на скале бандитов. Успехов по сложность шесть не выпало, и Уктена (вместе с Кэти) остаётся в неведении.

КАДР 3:

Между тем пугала недурно окопались. Один из бандитов воспользовался возможностью сделать точный выстрел. Каждый ход, отведённый для прицеливания, добавляет одну кость к набору Ловкости + Стрельбы, но не более Восприятия (две кости). Впрочем, у пугала не так много терпения…

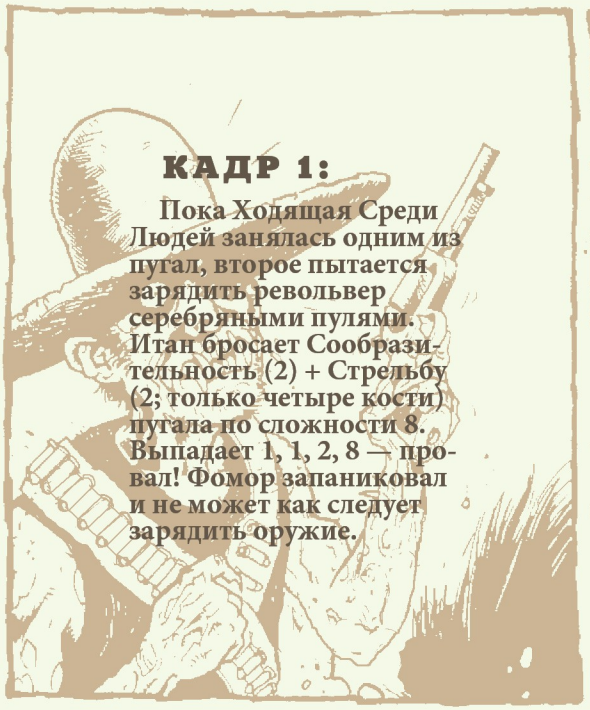
КАДР 4:

Пугало стреляет в Говорящего Гордо. Так как персонаж не знает о нападении, Кэти не может сделать броска уклонения. Итан бросает Ловкость (2) + Стрельбу (3; пять костей) пугала плюс дополнительную кость за прицеливание (всего шесть костей). По сложности 7 он набирает два успеха. Затем Итан бросает на урон: девять костей от винтовки плюс кости за успехи броска попадания дают целых одиннадцать костей! Выпадает 7 успехов (сложность 6). Кэти бросает Выносливость (4) Говорящего Гордо по сложности 6. Ещё она тратит пункт Силы воли, чтобы обеспечить хотя бы один успех и набирает три успеха на броске, в итоге теряя только три уровня здоровья. Кэти покорно отмечает их на листе персонажа: теперь её индеец находится на уровне «Ушибы» и лишается одной кости на всех бросках. А теперь об остальных героях…

КАДР 5:

Айлин заявляет, что Ходящая Среди Людей тратит пункт Ярости, чтобы перекинуться в Хиспо. Рассказчик одобряет трату: ранение товарища по стае вполне способно разъярить гару. Чтобы добраться до бандитов, Айлин использует Дар Геи — заячий прыжок. Она бросает Выносливость (6) + Атлетику (2; восемь костей) по сложности 7; Дар активирован и теперь Ходящая прыгает вдвое дальше. Итану кажется, что персонаж Айлин с лёгкостью взбирается на гряду (в Хиспо у неё Сила 6, которая удваивается благодаря Дару, что в итоге даёт двенадцать костей по сложности 3. При этом за каждый успех Хиспо взмывает на пять футов — тут нет места для сомнений в успехе). В тщетных попытках присоединиться к бою Коттен палит с двух рук. Учитывая расстояние между ним и хорошо укрытыми пугалами, Итан назначает сложность 10. Фред всё равно делает эту заявку для пущего антуража и чтобы пугала даже голову не смели поднять.

ЧЁРТ! ГДЕ МОЁ СЕРЕБРО?!
РРР!
А-АЙ!
НЕ-Е...
ШРРРР?!
ХЛЮП!
ПОСМОТРЮ, КАК ТАМ МОРНИНГКИЛЛ. ДЕРЖИТЕСЬ, ДРУЗЬЯ.
ДАВАЙ.
МЫ УЖ ПРИГЛЯДИМ ЗА ЭТИМИ БОЛВАНАМИ.
МАТЕРЬ СВЯТАЯ!
Х-Х-Х... У МЕНЯ ТУТ ПРОБЛЕМКА...

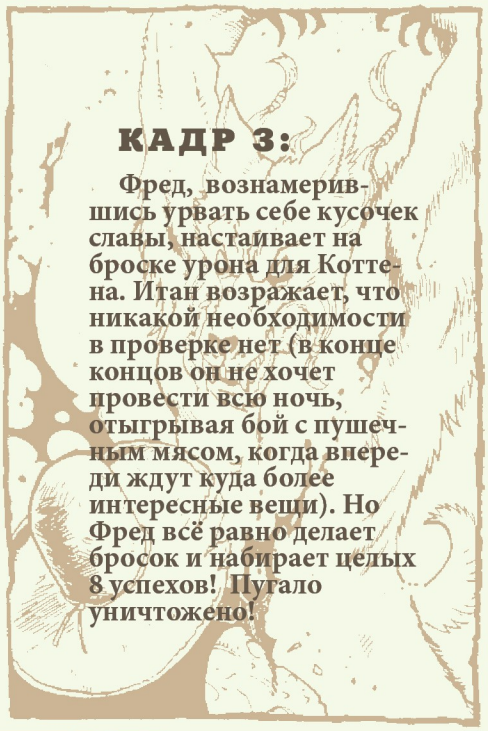


КАДР 1:

Пока Ходящая Среди Людей занялась одним из пугал, второе пытается зарядить револьвер серебряными пулями. Итан бросает Сообразительность (2) + Стрельбу (2; только четыре кости) пугала по сложности 8. Выпадает 1, 1, 2, 8 — провал! Фомор запаниковал и не может как следует зарядить оружие.

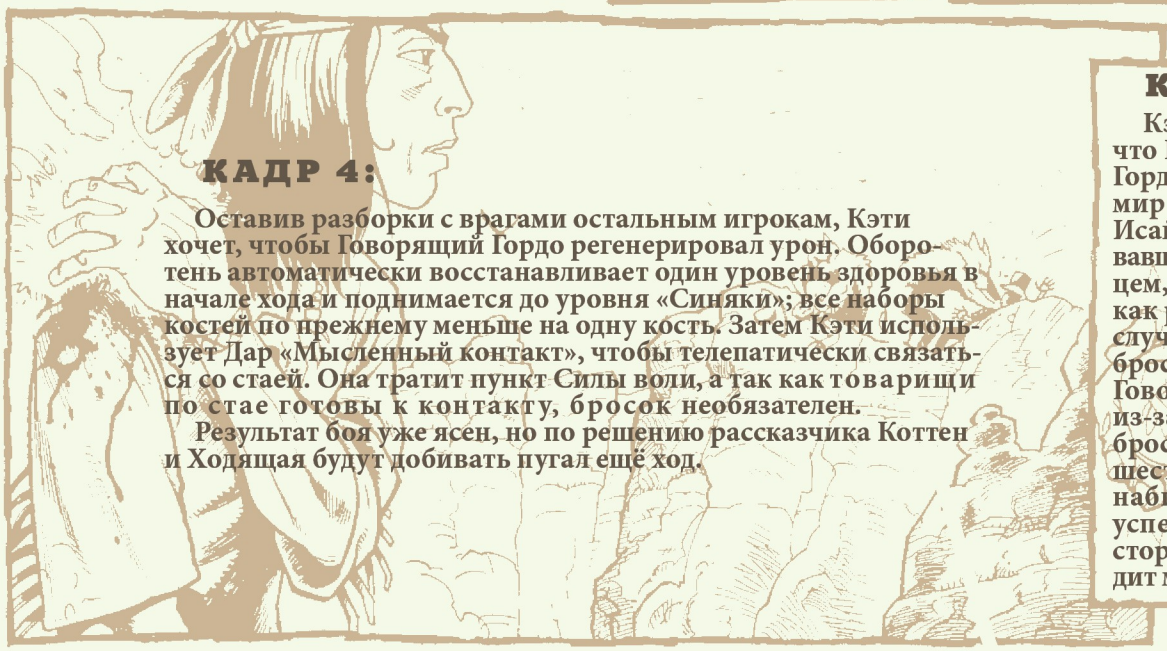
КАДР 2:

Пугалу нечем защищаться, оно одно и паникует — не долго ему осталось…



КАДР 3:

Фред, вознамерившись урвать себе кусочек славы, настаивает на броске урона для Коттена. Итан возражает, что никакой необходимости в проверке нет (в конце концов он не хочет провести всю ночь, отыгрывая бой с пушечным мясом, когда впереди ждут куда более интересные вещи). Но Фред всё равно делает бросок и набирает целых 8 успехов! Пугало уничтожено!



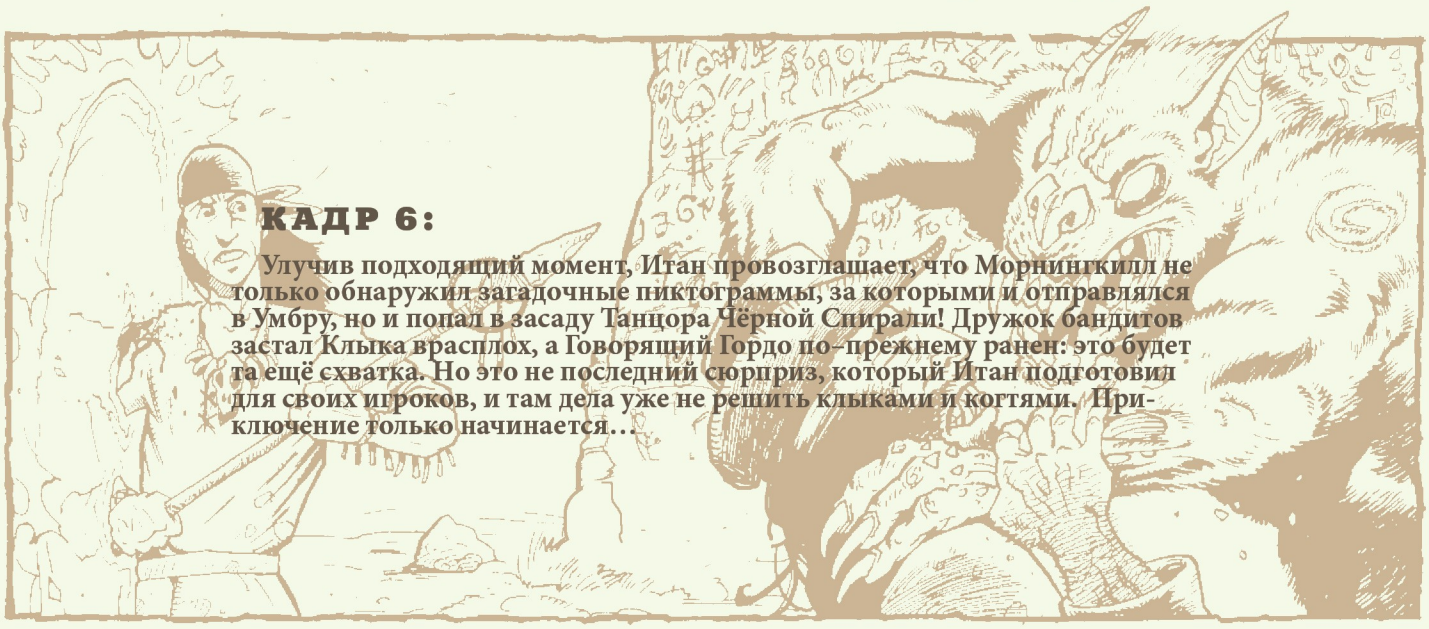
КАДР 4:

Оставив разборки с врагами остальным игрокам, Кэти хочет, чтобы Говорящий Гордо регенерировал урон. Оборотень автоматически восстанавливает один уровень здоровья в начале хода и поднимается до уровня «Синяки»; все наборы костей по прежнему меньше на одну кость. Затем Кэти использует Дар «Мысленный контакт», чтобы телепатически связаться со стаей. Она тратит пункт Силы воли, а так как товарищи по стае готовы к контакту, бросок необязателен.

Результат боя уже ясен, но по решению рассказчика Коттен и Ходящая будут добивать пугал ещё ход.

КАДР 5:

Кэти объявляет, что Говорящий Гордо отправится в мир духов вслед за Исайей, воспользовавшись зеркальцем, припасённым как раз для такого случая. Кэти бросает Гнозис Говорящего (7, но из-за ранения она бросает только шесть костей) и набирает три успеха — шаг на ту сторону происходит мгновенно.



КАДР 6:

Улучив подходящий момент, Итан провозглашает, что Морнингкилл не только обнаружил загадочные пиктограммы, за которыми и отправлялся в Умбру, но и попал в засаду Танцора Чёрной Спирали! Дружок бандитов застал Клыка врасплох, а Говорящий Гордо по-прежнему ранен: это будет та ещё схватка. Но это не последний сюрприз, который Итан подготовил для своих игроков, и там дела уже не решить клыками и когтями. Приключение только начинается…

Приложение

Хроника не будет полноценной без доброй порции антуража, реквизита, противников и тому подобного. Эта глава обеспечивает всеми необходимыми правилами и рекомендациями, чтобы под завязку набить ими хронику.

Антагонисты

Пугала

Пугала или фоморы, как их называют многие европейцы, — это люди, которые окончательно подпали под власть Вирма. Превращение из человека в пугало часто сопровождается деформациями, уродующими тело и душу. Чаще всего такие уродства видны невооружённым глазом, но некоторые пугала могут скрыть телесные аномалии и затеряться в толпе, разнося порчу тайком. Те, кто не могут скрыть обезображенные тела, зачастую уходят в пустыню или находят глубокие пещеры в горах. В основном, чтобы выжить, пугала пустыни прибегают к каннибализму.

Фомор появляется, когда губитель вселяется в живое существо. В большинстве случаев это человек, но может быть и животное. Обычно несчастный сохраняет свою личность и сознание, но к ним примешивается злая воля губителя. Если человек и прежде был испорченным и злым, из него выйдет по-настоящему бешеное пугало, неудержимое и беспощадное.

Некоторые не слишком разборчивые в средствах магнаты открыли жуткий способ создания пугал и используют их для охраны и грязной работёнки. Фоморы бывают непредсказуемыми, но жадность землевладельцев перевешивает возможные риски. Такие головорезы — большая редкость, но становятся всё более частым явлением с тех пор, как горнодобывающая промышленность вгрызлась в западные территории.

При создании фоморов можно ориентироваться на указанные ниже характеристики. Придуманные рассказчиком уникальные способности пугал помогут разнообразить таких персонажей.

Физические: Сила 3+, Ловкость 2+, Выносливость 3+.

Социальные: Обаяние 1+, Манипулирование 1+, Внешность любая.

Ментальные: Восприятие 2+, Интеллект 1+, Сообразительность 2+.

Распространённые Способности: Атлетика 1+, Бдительность 1, Воровство 2+, Выживание 2, Драка 1—3, Запугивание 2+, Оккультизм 1, Скрытность 1, Стрельба 1+, Уклонение 1, Фехтование 1+.

Силы. У всех пугал есть по меньшей мере одно особенное умение, «Дар» от Вирма, который помогает им распространять порчу. Можно взять их из списка ниже или придумать собственные.

Снаряжение. Большинство фоморов, которые служат наёмниками земельных магнатов, вооружено ружьями или ножами и скрывает свои уродства под плотной накидкой.

Силы пугал

У большинства фоморов около трёх специфических сил; у кого-то больше, у кого-то меньше. Пугала, которые добились власти по праву сильного, обычно значительно сильнее своих собратьев. Могущество самых сильных фоморов в большинстве случаев связано с побочными эффектами. Возможно, пугало гниёт изнутри или оно продолжает мутировать, пока не умрёт от необратимых изменений, но не всегда эти изъяны имеют значение здесь и сейчас. Некоторые побочные эффекты проявляются через месяцы и даже годы.

- **Берсерк [Berserker].** У пугала есть пять пунктов Ярости, которые можно использовать так же, как их используют оборотни. Пугало также подвержено безумию.
- **Броня [Armor].** У фомора толстая чешуйчатая кожа, которая добавляет к броскам поглощения три кости. Часто кожа приобретает пятнисто-серый или бледно-зелёный оттенок.
- **Глаза Вирма [Eyes of the Wyrm].** Глаза фомора расширяются, и в них отражаются образы вирмовой порчи.

Гнетущие, болезненные видения вечных мук наполняют разум тех, кому не посчастливилось заглянуть в глаза пугала. Посмотревшие ему в глаза должны сделать бросок Силы воли (сложность 8) или застыть на пять минус Сообразительность ходов, но не менее одного хода. Фомор не может атаковать и обороняться, пока удерживает жертву в ступоре. Его приятели — другое дело.

- **Дополнительные конечности [Extra Limbs].** Из тела пугала растут лишние конечности. Обычно это щупальца, скопления усиков или насекомовидные лапки. Конечности бывают полезны в бою, но часто растут в неудобном месте: рука из головы, или щупальце из живота.
- **Иголки [Quills].** Тело фомора густо покрыто тяжёлыми иглами, которые служат защитой (+2 к броскам поглощения) и оружием. На концах иголок есть крючочки, как на охотничьих стрелах, поэтому их приходится либо вырезать с мясом, либо продавливать сквозь тело. Атакующий фомора врукопашную должен сделать бросок поглощения, чтобы не получить половину нанесённого врагу урона из-за вонзившихся в плоть игл. Урон от колючек осложнённый. Отдельные пугала могут выстреливать иглами во врага; урон от такой атаки равен Силе фомора.
- **Иммунитет к Делирию [Immunity to the Delirium].** Большинство пугал не подвержено действию Делирия. Сила Вирма стёрла врождённый страх перед гару,

а вместе с ним и остатки человечности. На некоторых продолжает действовать Вуаль, но с +4 по таблице Делирия.

- **Клыки и когти [Claws and Fangs].** Фомор наделён клыками и когтями и может атаковать врагов с помощью приёмов «удар когтями» и «укус»; нанесённый урон будет осложнённым.
- **Скользкая кожа [Slick Skin].** Кожа фомора выделяет густую липкую слизь, которая покрывает всё тело. Урон от рукопашных атак и ударов холодным оружием после поглощения уменьшается вдвое, а попытка взять пугало в захват получает +3 к сложности.
- **Чудовищная сила [Monstrous Strength].** Фомор получает +5 к Силе.
- **Ядовитые нарывы [Poison Tumors].** Кожа пугала густо покрыта гнойными волдырями, которые лопаются от давления. Когда фомора атакуют клыками или когтями, волдыри разбрызгивают сильнодействующий яд. Нападающий немедленно делает бросок поглощения трёх уровней урона (пяти при укусе) или страдает от отравы. При использовании холодного оружия нападающий должен сделать бросок Ловкости (сложность 6), чтобы не испытать ту же судьбу.

Танцоры Чёрной Спирали

В бою с Вирмом пало не только племя Кроатоан. Задолго до того, как «Мейфлауэр» пристал к берегу у Плимутского камня, Белые плакальщики приняли последний бой. Пиктские оборотни рискнули всем и вошли в огромную вирмоточину, чтобы очистить Британские острова от омерзительных подземных тварей. Они готовы были сложить головы за Гею. Но этого они были лишены.

Проведя немногим менее месяца в логове Вирма, Белые плакальщики вышли на поверхность с исковерканными телами и душами. Они стали личными гару Вирма, которые сегодня известны под именем Танцоров Чёрной Спирали.

Танцоры — жестокие чудовища, чьё главное желание — извратить или уничтожить остальные племена. Скрываясь в подземных логовищах и порченных Вирмом каэрнах или «ульях», Чёрные Спирали замышляют погубить плоды трудов гару, и что самое страшное, во многом им это удаётся.

Проведённое с Вирмом время и склонность к кровосмешению создали племя, которое на первый взгляд состоит почти исключительно из метисов. Танцоры похожи на других гару, но их обезображенные тела приспособились к жизни в беспроглядной тьме. У многих Спиралей уши скорее не от волка, а от летучей мыши, а некогда благородные лики в Криносе похожи на морды гиен. Чрезмерно большие глаза горят ненавистью Вирма, временами — тёмным угрожающим красным, временами — бледным болезненным зелёным светом. Даже мех переменился, растерял былую белизну и лоск и стал того же пятнистого зеленовато-серого оттенка, как растущие в каэрнах Танцоров плесень и грибы. Тотемом Танцоров служит козодой, и они частенько подражают его крику во время охоты. Спирали говорят на собственном языке, ныне забытом другими племенами.

Танцоры сами нарекают себя, выйдя из ведущего к миру Вирма лабиринта. Этот путь, Чёрная Спираль, смертельно опасен. Среди преданных Вирму гару считается, что тот, кто благополучно «протанцует» по Чёрной Спирали, получит невероятную силу и мудрость. Но вместе с мудростью приходит безумие: большинство Танцоров — настоящие психи, чудовищные и неизлечимые.

У Чёрных Спиралей такие же характеристики, как у обычных гару, но вследствие вековых кровосмесительных связей в глубинах каэрнов среди них очень распространены метисы. «Дары» Танцоров часто напоминают мутации. Их возможности остаются на совести рассказчика, который может руководствоваться следующими примерами.

- **Покров ночи (уровень 1) [Cloud of Night].** Аналогично Дару Уктена уровня 1.

- **Укус вампира (уровень 1) [Bite of the Bat].** Танцор приобретает бритвенно-острые клыки и неутолимую жажду крови. Укусив противника, персонаж может выпить его кровь, стремительно ослабляя врага и на время усиливая себя.

Правила. Оборотень применяет Дар тратой пункта Гнозиса и броском Силы + Медицины (сложность 7). Каждый успех на броске отнимает у укушенного один уровень здоровья вдобавок к повреждениям от самого укуса. Жертва поглощает дополнительный урон броском Выносливости (сложность 8). За каждый уровень здоровья отнятый у врага этим Даром (и только им), Танцор получает +1 к Выносливости на следующем ходу, но только если сделает успешный бросок Гнозиса (сложность 8).

- **Чутьё на Вирма (уровень 1) [Sense Wyrm].** Аналогично Дару метисов уровня 1.

- **Закапывание (уровень 2) [Burrow].** Аналогично Дару метисов уровня 2.

- **Слово Вирма (уровень 2) [Wyrm Speech].** Дар позволяет общаться с любыми разумными сторонниками Вирма. Но сама возможность общения не означает, что вирмлинг будет чем-то обязан Танцору.

Правила. Чтобы Танцор Чёрной Спирали мог понимать речь другого вирмлинга, требуется бросок Сообразительности + Загадок.

- **Уши летучей мыши (уровень 2) [Ears of the Bat].** У владеющих Даром Танцоров в волчьих формах отрастают огромные уши как у летучих мышей. Даже в человеческих формах уши бывают слишком велики. Танцоры Чёрной Спирали могут ощущать объекты даже в абсолютной темноте с помощью эхолокации.

Правила. Дар действует постоянно и без траты Гнозиса.

- **Яростная пена (уровень 3) [Foaming Fury].** Изо рта Танцора выступает зеленоватая пена, которая, попав в кровь, способна превратить в бешеного воителя

самого безропотного человека.

Правила. Чтобы задействовать Дар на время сцены, необходимо потратить пункт Гнозиса. Укушенный Танцором должен сделать бросок Выносливости (сложность 8) или впасть в бешеное безумие.

- **Глухомань (уровень 3) [Trackless Waste].** Аналогично Дару Красных когтей уровня 3, но действует только в пещерах и туннелях.

- **Крылья-перепонки (уровень 3) [Skinglide].** Между руками и телом Танцора вырастают массивные складки кожи, похожие на крылья птеродактиля или патагий белки-летяги. Прыгнув с высоты с раскинутыми руками, оборотень планирует со скоростью 25 миль в час. После изучения Дара патагий присутствует во всех формах оборотня: слиться с толпой теперь практически невозможно.

Правила. Дар не требует каких-либо трат и после изучения действует постоянно. В случае повреждения патагия, планировать можно только после излечения ран.

- **Ледяной укол отчаяния (уровень 3) [Icy Chill of Despair].** Аналогично Дару Теневых владык уровня 3.

- **Видения Вирма (уровень 4) [Wyrm Visions].** Танцор может наслать на жертву ужасающие видения. Для этого ему надо дотронуться до цели и дохнуть воздухом в рот. В случае успеха Вирм ошеломляет несчастного видениями безумства и мук.

Правила. Танцор бросает Выносливость + Медицину (сложность равна Силе воли жертвы). Каждый успех снижает Силу воли и Ловкость цели на единицу. За сцену на одну и ту же цель можно наслать видения лишь единожды. Наплыву видений можно сопротивляться броском Гнозиса (сложность 8): каждый успех нивелирует один из успехов Танцора.

- **Глаза Вирма (уровень 4) [Eyes of the Wyrm].** Аналогично одноимённой фоморской силе.

- **Ползучая отрава (уровень 4) [Crawling Poison].** Танцор может отравить врага ядом замедленного действия, который передаётся через укус или удар когтями. Попав в тело врага, отрава подавляет регенеративные способности оборотня и снижает значение Выносливости.

Правила. Танцор бросает Гнозис (сложность равна Выносливости жертвы); отрава действует час за каждый успех. Каждый успех до конца сцены снижает Выносливость врага на единицу, а также отменяет действие регенеративных и лечебных сил (но не целительских Даров).

- **Вирмогонь (уровень 5) [Balefire].** Танцор может запустить во врага сгусток болезненно-зелёного пламени. При попадании тело жертвы деформируется под дей-

ствием чуждых энергий.

Правила. Потратив пункт Гнозиса, Танцор может поразить противника сгустком энергий (сложность 6) по правилам из таблицы перестрелок. Жертва должна набрать на броске Выносливости (сложность 8) столько же или больше успехов. Если это не удаётся, противник приобретает выбранные рассказчиком мутации. Они могут быть только злокачественными, а каждый успех Танцора считается уровнем осложнённого урона при расчёте времени излечения деформаций.

- **Поцелуй энтропии (уровень 5) [Kiss of Entropy].** Танцор вызывает концентрированную волну энтропии, чтобы поразить ей одного из врагов.

Правила. Танцор Чёрной Спирали должен направить на неприятеля чёрную, кипящую волну энергий (сложность 6) по правилам из таблицы перестрелок. Применение Дара стоит один пункт Гнозиса. Если Танцор попал, жертва должна сделать бросок Гнозиса (сложность 8) или состариться на десять лет за каждый успех на броске поцелуя энтропии.

- **Сердце Вирма (уровень 5) [Heart of the Wyrm].** Благодаря этому Дару Танцор Чёрной Спирали может подчинить сердце врага желаниям Вирма.

Правила. Танцор должен потратить два пункта Гнозиса и бросить Сообразительность + Манипулирование (сложность равна Гнозису противника). Одного успеха достаточно, чтобы цель погрузилась в безумие; два успеха и более приведут к тому, что она окажется «оседлана» Вирмом (см. стр. 321).

Закон

В условиях бескрайних просторов Запада и непрерывного потока переселенцев с восточного побережья, добиться утверждения законности и порядка практически невозможно. В большинстве случаев закон фронтира — это «закон джунглей» и жёсткая власть банд.

На Диком Западе всё-таки действуют правоохранительные силы, но их слишком мало, чтобы переломить ситуацию. В городе вполне может быть шериф с помощником или двумя, но на фронтире — особенно в городках, выросших вокруг золотых или серебряных приисков — в лучшем случае они смогут ловить конокрадов и запирать разбушевавшихся забулдыг на ночь. У местных законников есть проблемы и с добропорядочностью. Обычно шерифу и его команде платят, чтобы они смотрели сквозь пальцы на вендетты и преступную деятельность. Как правило местные органы правопорядка находятся в кармане у крупных землевладельцев и хозяев шахт.

Благодаря отдельным предприимчивым людям, которые организовали частные правоохранительные фирмы, неразбериха только усилилась...

Армбрастеры

«Детективное агентство Армбрастера», во главе с самим Уолтером Ксавье Армб-

растером из Амарилло (штат Техас) — самая известная такая фирма. Армбрастеры, как обычно называют частных сыщиков из этого агентства, — одни из лучших законников Запада. Уолтер Армбрастер лично отбирает кандидатов, которые затем обучаются всем тонкостям ведения слежки и расследования, а также учатся брать бандитов живыми или мёртвыми. В народе считается, что армбрастеры не чувствуют страха, и несколько беспечных оборотней уже убедились, что это чистая правда. Данные характеристики отражают возможности среднестатистического сыщика.

Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 1.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 2, Воровство 3, Драка 1, Запугивание 3, Уклонение 1, Хитрость 2.

Навыки: Верховая езда 3, Выживание 2, Лидерство 2, Скрытность 3, Стрельба 3, Фехтование 2, Этикет 2.

Знания: Быт 1 (испанский или местного племени индейцев), Загадки 2, Законы 2, Медицина 1, Политика 1, Расследование 3, Языки 1 (испанский или местного племени индейцев).

Дополнения: Ресурсы 2, Связи 4, Союзники 2.

Силы: По неизвестным гару причинам, армбрастеры невосприимчивы к Делирию.

Сила воли: 7.

Внешность. Армбрастеры носят серые костюмы и шляпы-котелки — неизменную униформу детективного агентства. При необходимости сохранять инкогнито, сыщики переоблачаются в любой характерный для данного города наряд.

Советы по отыгрышу. Всегда будьте вежливы: никогда не знаешь, кто станет следующим работодателем. Пускай все знают, что вы армбрастер, не стесняйтесь представиться. Улыбайтесь, будьте участливы и ни на секунду не прерывайте охоту за целью контракта.

История. Когда Уолтер Ксавье Армбрастер был молод, его задирали местные хулиганы. Однажды юноша решил, что с него достаточно, и выучился защищать себя перед лицом любого врага. К тому моменту, как грянула гражданская война, он уложил в могилу с дюжину людей и собирался стать шерифом Амарилло. Вместо этого Уолтер пошёл воевать на стороне Конфедерации, чтобы какие-то янки не указывали ему что делать (он не сомневался, что рабов следует освободить, просто не за этим он пошёл на войну).

Армбрастер вернулся с войны другим человеком. Теперь его преследовали воспоминания об ужасах войны, а приобретённая репутация жестокого человека пугала очень многих. А ещё он заслужил благодарность старика Артура Кэндлвика, которого спас от смерти. Вскоре Уолтер решил заработать на своей репутации и открыл «Детективное агентство Армбрастера».

Чего Армбрастер не знал, так это то, что бляхи детективов, которые изготовил для него Кэндлвик, — на самом деле фетиши, защищающие носителя от Делирия.

Кэндлвик — могущественный маг, который рассчитывает с помощью армбрастеров установить закон там, где честь почитают за безделицу.

Федеральные маршалы и техасские рейнджеры

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 2, Воровство 1 (у рейнджеров 3), Драка 3, Запугивание 3, Следопытство[32], Уклонение 2, Экспрессия 1.

Навыки: Верховая езда 2, Выживание 3, Лидерство 2, Ремёсла 1, Скрытность 2, Стрельба 2—4, Фехтование 1—3.

Знания: Быт (испанский или местного племени индейцев) 3, Загадки 2, Законы 2, Медицина 2, Политика 2, Расследование 3, Языки (испанский) 1.

Дополнения: Связи 2, Союзники 3.

Сила воли: 6.

Внешность. Маршалы и рейнджеры всегда в дороге, даже если это дорожная грязь. Большинство этих мужчин всё время в пути, всё время переходят от территории к территории, пытаясь установить законность и порядок. Почти все заматерели и обветрились за долгое время скитаний.

Советы по отыгрышу. Никому не давайте спуску. Вы здесь по делу и намереваетесь его выполнить, вот и все разговоры. Ведите себя вежливо с дамами, но не ждите, что они окажутся лучше здешних мужчин. В тихом омуте черти водятся, так что держите уши востро, а руки — у рукоятей револьверов.

Местный шериф

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 1, Воровство 3, Драка 1, Запугивание 1, Знание улиц 4, Уклонение 2.

Навыки: Верховая езда 3, Лидерство 1, Стрельба 2, Фехтование 1, Этикет 1.

Знания: Законы 1, Политика 2, Расследование 1.

Дополнения: Ресурсы 1, Связи 3, Союзники 2.

Сила воли: 5.

Внешность. Возраст и внешний вид шерифа может быть практически любым. Большинство вооружено как минимум револьвером и одним своим присутствием внушает некоторое уважение к закону. Также у большинства есть звезда — знак занимаемой должности. Шерифом обычно становится тот, кто пользуется всеобщей любовью и уважением, даже если у него нет соответствующих навыков.

Советы по отыгрышу. Будьте вежливы и непреклонны. Не показывайте врагу, что боитесь его. Вы сам не свой с прошлой недели, когда этот мерзавец Блэк Джек

[32] Значение в оригинале не указано.

Дули выстрелом сбил с вашей головы шляпу.

Поисковые отряды

Маршал, шериф, рейнджер, а иногда и простой местный житель с хорошо подвешенным языком может призвать людей взять в руки оружие и пойти ловить злодея вместе с ним. Отряд может состоять из нескольких людей или из целой сотни, смотря по количеству местных жителей и тяжести совершённого преступления. Поисковые отряды часто страдают от недостатка организованности и хлещущего через край адреналина, когда охочий пострелять болван палит по всему без разбора. Когда отряд выходит на дело, людей захватывает азарт охоты, что частенько заканчивается бессудной расправой во имя правосудия. Иногда он привлекает губителей, которые питаются эмоциями толпы и одновременно подогревают её ненависть.

Духи

Пасторали

Пасторали — духи природы. Чаще всего они водятся в диких, ещё не тронутых тяжкой поступью человечества местах. Многие духи природы являются отражением тех мест, где они обитают. Они поддерживают существование Геи, несмотря на то, что сами получили от Неё жизнь. В большинстве своём пасторали обитают в Срединных землях, но некоторые всё ещё живут на Земле.

Духи животных

Гару часто взаимодействуют с духами животных: учит у них Дары или задабривают после охоты на соответствующего зверя. Духи почти во всём походят на «своё» животное, но часто владеют силами, которые могут перенять гару, например, дух зайца может научить прыжкам, а дух кошки — зрению в темноте. Духов слишком много, чтобы всех здесь перечислить, а отдельные гару считают, что раньше их было ещё больше, но они угасли после истребления соответствующего вида животных.

Оборотни верят, что все духи животных связаны с определённой инкарной-тотемом, которую зовут отцом зверей. Если верить люпусам, они регулируют популяцию своих детей на Земле. И если обидеть отца, численность его детей может сократиться, что катастрофическим образом скажется на хищниках — в частности на гару и их родичах волках. Считается, что жилища отцов зверей находятся в Срединных землях. Найти их нелегко, ведь жилища редко появляются в одном месте дважды.

Вот несколько примеров гафлингов-животных.

- **Бизон**

Сила воли 7, Ярость 6, Гнозис 8, Энергия 30.

Чары: Очищение от порчи, Сотворение ветра, Умбратрясение, Чутьё на аирты.

- **Гремучая змея**

Сила воли 5, Ярость 5, Гнозис 6, Энергия 20.
Чары: Возрождение, Дезориентация, Исцеление.

- **Медведь**

Сила воли 8, Ярость 7, Гнозис 7, Энергия 30.
Чары: Броня, Исцеление, Приступ бешенства, Чувство леса[33].

- **Орёл**

Сила воли 10, Ярость 6, Гнозис 6, Энергия 25.
Чары: Выслеживание, Очищение от порчи, Сотворение ветра, Чутьё на аирты.

- **Пума**

Сила воли 7, Ярость 7, Гнозис 6, Энергия 30.
Чары: Выслеживание, Открытие Лунного моста, Приступ бешенства, Чутьё на аирты.

Ветра пустыни

Эти духи — персонификация знойных, вихревых ветров пустыни. Духи не уступают в буйности ветрам, которыми управляют, и славятся горячностью характера. Там, где прошла железная дорога, ветра пустыни выглядят тёмным облаком, запачканным сажей и копотью. Там, где пустыня осталась нетронутой человеком, они крупнее и приятнее на вид.

Ветра пустыни обычно знают, когда кто-то (кто угодно) пересёк их территорию. Если гару спросит с подобающим уважением, они могут поделиться этим знанием, прекрасно понимая, что уже заметённый ими след никуда не приведёт.

Чаще всего ветра пустыни находятся на уровне гафлингов или яглингов, но есть немногие, которые достигли положения инкарны.

Сила воли 7, Ярость 6, Гнозис 8, Энергия от 20 до 80.
Чары: Возрождение, Дезориентация, Очищение от порчи, Подъём, Сотворение ветра, Чутьё на аирты.

Селены

Селены — это яглинги Луны. Они выглядят как мерцающие ленты, окружённые голубым и золотистым сиянием. Селены очень дружны с гару. С другими духами они общаются эмпатически, бесшумно извиваясь и принимая различные формы в процессе разговора. По мере того, как округляется луна, эти движения становятся всё более хаотическими. Поведение селен зависит от фазы луны и, как и их госпожа, они

[33] Эти Чары забыли поместить в список специальных Чар. Должно быть: «Чувство леса [Forest Sense]. Дух чувствует всё, что происходит в его лесном домене на Земле. Стоит 10 пунктов Энергии».

склонны к приступам безумия в полнолуние.

Селена может без труда открыть любой Лунный мост, какой пожелает. Они могут помочь оборотню с открытием мостов, если их хорошенько попросить (что очень непросто). И нет никаких гарантий, что гару окажется там, куда направлялся, если во время путешествия по мосту селена обезумеет из-за луны.

Сила воли 8, Ярость 4 (в полнолуние 8), Гнозис 7, Энергия 35.

Чары: Возрождение, Открытие Лунного моста (стоит пять пунктов Энергии), Чутьё на аирты.

Духи мщения

Духи мщения — это яглинги; некоторые шаманы призывают их для выполнения поручений. Эта категория духов весьма разнообразна, но почти всегда они сосредоточены на достижении поставленной цели. Часть гару считает, что духи мщения вымирают по мере того, как люди теряют веру в недоступное органам чувств. Большинство таких духов действует опосредовано, подстраивая пакости и принося неудачу. Некоторые, правда, могут воплотиться в физическом мире и устроить настоящую разруху.

Вендиго

Этот дух — аватара самого великого Вендиго и появляется в виде антропоморфного существа с клыками, когтями, синей кожей, и глазами, которые сияют словно

молнии. Вместо ступней у него подобные копытам обрубки, а мощные ноги несут его сквозь зимний воздух со скоростью 50 миль в час. Время от времени гару призывают Вендиго, чтобы отомстить врагам. Он выслеживает добычу, разрывает её на части и пожирает сердце. Духа можно вызвать с помощью Дара Вендиго «Призыв духа-каннибала».

Сила воли 7, Ярость 10, Гнозис 3, Энергия 45.

Чары: Дезориентация, Материализация (стоит 30 пунктов Энергии; Сил. 6, Лов. 6, Вын. 6, Драка 5, Уклонение 1, Когти: Сил. + 1, Укус: Сил. + 2, здоровье 12), Ледяное дыхание, Мороз, Сосульки, Сотворение ветра.

Ревун

Ревун удивительно похож на оборотня, но на деле не имеет с ними ничего общего. Это могущественный дух мщения, который служит племенам чистокровных под разными обличьями. Иногда он принимает образ медведя или гигантского орла, иногда становится облаком в форме человека. В любом обличье его разрушительная мощь не знает равных. Ревун не кажется особо торопливым, и намеченная жертва, как правило, слышит его приближение на протяжении трёх ночей. В первую ночь его рёв раздаётся на пределе слышимости, так что его легко можно спутать с шумом ветра. Во вторую рёв уже гораздо ближе, как будто ревун вот-вот покажется. В третью ночь рёв звучит в последний раз в знак того, что нападение состоится через час. Третий раз звук настолько мощный, будто ревун стоит всего в нескольких ярдах.

Считается, что рёв духа вызывает глухоту; возможно, в случае людей это и справедливо, но пережившие нападение ревуна оборотни слух не потеряли. Как бы то ни было, ещё ни один человек не смог спастись от гнева духа.

Ревуна можно остановить, но нельзя сковать или уничтожить. «Умерев» в физическом мире, он переносится в Умбру, чтобы через полный цикл луны снова напасть на жертву.

Сила воли 8, Ярость 10, Гнозис 5, Энергия 60.

Чары: Дезориентация, Материализация (стоит 45 пунктов Энергии; Сил. 9, Лов. 6, Вын. 10, Драка 5, Уклонение 3, Фехтование 4, Когти: Сил., Укус: Сил. + 1), Смена облика, Чувство леса.

Элементали

Эти духи воплощают основные элементы, из которых состоит мироздание, — землю, ветер, огонь и воду. Есть много слухов о других элементалях, но пока что их никто не видел (или, по крайней мере, не смог доказать, что видел). Могущество элементалей настолько же различно, насколько песчинка отличается от горы. Некоторые не сильнее гафлинга, а другие равны по возможностям инкарне. Нижеприведённые примеры могут считаться середнячками среди элементалей. Духи такого уровня встречаются чаще всего и, скорее всего, именно они попадутся теургу стаи.

- **Элементаль воды**

Сила воли 6, Ярость 8, Гнозис 10, Энергия 40.

Чары: Исцеление , Очищение от порчи, Потоп, Чутьё на аирты.

- **Элементаль воздуха**

Сила воли 3, Ярость 8, Гнозис 7, Энергия 40.

Чары: Возрождение, Подъём, Сотворение ветра, Чутьё на аирты.

- **Элементаль земли**

Сила воли 10, Ярость 4, Гнозис 4, Энергия 40.

Чары: Броня, Кристаллизация, Материализация (стоит 30 пунктов Энергии; Сил. 10, Лов. 4, Вын. 10, здоровье 15), Умбратрясение, Чутьё на аирты.

- **Элементаль огня**

Сила воли 5, Ярость 10, Гнозис 5, Энергия 30.

Чары: Вспышка пламени, Сотворение огня, Чутьё на аирты.

Загадочные духи

Многие духи остаются загадкой даже для гару. Как правило, они не связаны с Геей и не имеют отражения на Земле. При встрече с такими духами оборотни не знают чего ожидать: они чуждые даже по сравнению с исчадиями Вирма.

Исказители

Исказители или, как их называют Звездочёты, химерлинги — яглинги тотема Химеры. Эти удивительные духи меняют облик быстрее, чем оборотень успевает вздохнуть, и никогда не задерживаются в одной форме дольше пары секунд. Уктена полагают, что именно исказителями вызвана значительная часть пророческих сновидений оборотней. Жаль, что редко какой гару способен понять смысл пророчества. Химерлинги часто учат оборотней Дарам и считаются одними из мудрейших духов.

Сила воли 3, Ярость 5, Гнозис 10, Энергия 35.

Чары: Возрождение, Смена облика, Чутьё на аирты.

Энглинги

Энглинги — это яглинги Геи, которые содержат в себе Её частицу. Это духи Гнозиса, и поэтому гару часто устраивают на них ритуальную охоту во время сходов. Схватив энглинга, гару ритуально благодарят духа за жертву, которая поможет оборотню и дальше защищать Гею. Если охота прошла по всем правилам, все её участники полностью восстанавливают Гнозис. Энглинг исчезает, чтобы возродиться в Умбре. Подробнее об охоте можно прочитать в разделе «Гнозис», стр. 260.

Сила воли 5, Ярость 1, Гнозис 10, Энергия 25.

Чары: Чутьё на аирты.

Эпифлинги / маниту

Эти странные духи воплощают отвлечённые понятия, такие как война, смерть, боль, удовольствие, защита и так далее. Гару не вполне понимают, какое место они занимают в иерархии духов и при умбральных дворах. Звездочёты считают эпифлингов абстрактными представлениями, идеями, просочившимися с Небес или из Нижнего мира и ставшими тенью былого могущества. По мнению Уктена, эти духи, которых они зовут маниту, являются ответом Чистых земель на европейское вторжение. Возможно, это мнение основано на том, что им встречались только маниту защиты. Вендиго уверены, что маниту — всего лишь несформировавшиеся духи мщения, ещё не набравшие сил для борьбы с распространителями Вирма. Как бы то ни было, в большинстве случаев эпифлинги оказываются гафлингами, и именно их обычно помещают в талены и фетиши. Рассказчики могут проявить фантазию, прописывая характеристики маниту, ведь среди них не найдёшь и двух похожих.

Вильдлинги

Эти неудержимые духи служат Вильду и наделяют вселенную жизнью и движением. Большинство вильдлингов предпочитает Королевству Геи области, куда ещё не дотянулись Вивер и Вирм. Время от времени они всё-таки прорываются сквозь Фрактальную сеть в физический мир, неся хаос и круша сплетённые Вивер узоры. К сожалению, вильдлинги получили злейшего врага в лице Штормоглота, которые при любой возможности насыщает себя их энергиями. У всех духов Вильда есть Чары

«Слом реальности».

Ураганы

Это одни из самых могущественных вильдлингов, безумству которых позавидует даже давший им имя ураган. Гару и духи одинаково боятся и уважают эти водовороты чистой энергии хаоса, ведь ураганы способны полностью переделать реальность. Раньше ураганы свободно носились по материальному миру — впрочем, в компании магов Вильда иногда выбираются на Землю и сейчас, — но теперь большую часть времени они проводят в Глубокой Умбре.

Так как ураган заключает в себе всё реальное и нереальное разом — огонь и воду, дерево, стекло и всё прочее — нанесённый им урон всегда считается осложнённым.

Сила воли 8, Ярость 10, Гнозис 10, Энергия 80.

Чары: Возрождение, Дезориентация, Материализация, Очищение от порчи, Слом реальности, Смена облика, Умбратрясение, Чутьё на аирты.

Младшие вильдлинги

Хотя им и недостаёт могущества ураганов, младшие вильдлинги смертельно опасны. Большинство выглядит как переменчивый мглистый водоворот цвета. Иногда они служат духами-проводниками, но все оборотни согласны, что вильдлингам нельзя доверять.

Сила воли 4, Ярость 7, Гнозис 6, Энергия 40.

Чары: Возрождение, Материализация, Слом реальности, Смена облика, Чутьё на аирты.

Духи Вивер

Служебные духи Вивер в ответе за то, что мы зовём реальностью. В бесконечной борьбе с Вильдом они отстаивают порядок. Большинство похоже на пауков и населяет Фрактальную сеть. По слухам, некоторые выглядят как причудливые геометрические орнаменты. Впрочем, сообщают об этом только Железные всадники. У всех духов Вивер есть Чары «Упрочение реальности».

Фрактальные пауки

Бóльшая часть слуг Вивер относится к виду фрактальных пауков. Эти большие кристаллические создания постоянно заняты укреплением и расширением Фрактальной сети. Они совершенно безобидны, если не нарушать её целостности. Иначе они набрасываются на нарушителя, кристаллизуют его и включают во Фрактальную сеть.

Сила воли 6, Ярость 4, Гнозис 6, Энергия 25.

Чары: Кристаллизация, Упрочение реальности.

Контролёры хаоса

Судя по всему, эти могучие духи — ударные войска Вивер. Удивительно похожие на гигантских скорпионов из стекла, контролёры хаоса часто выбираются в Королевство Геи и уничтожают всё, что не укладывается в драгоценное творение Вивер, недвижное и неизменное. Железные всадники считают их ответом Вивер на слишком уж «вильдовский» мир.

Материализовавшись в физической реальности, контролёры защищают Вивер и убивают любого, угрожающего её творению. При этом их появление в Королевстве нельзя назвать деликатным: из-за них в Барьере уже появилось несколько брешей. Часть оборотней даже раздумывает, не это ли послужило причиной образования каэрнов, но большинство гару поднимет на смех подобную идею. В последнее время влияние Штормоглота сказалось и на этих безжалостных духах. Некоторые контролёры выходят из Умбры в почерневших панцирях и с явным душком скверны Вирма. Железные всадники ожидаемо обеспокоились таким поворотом событий.

Сила воли 7, Ярость 10, Гнозис 9, Энергия 60.

Чары: Возрождение, Исцеление, Кристаллизация, Материализация, Помехи в Умбре[34], Упрочение реальности, Чутьё на аирты.

Электроблохи

Об этих духах узнали лишь недавно. Электроблохи — многоногие гафлинги Вивер. Они бегут по проводам телеграфа и вместе с электрическими импульсами переносят информацию. Железные всадники приспособили электроблох для быстрой передачи сообщений между собой, а также узнают через них, о чём и кому сообщается по телеграфу.

Сила воли 2, Ярость 1, Гнозис 3, Энергия 10.

Чары: Упрочение реальности, Чутьё на аирты.

Губители

Губители, служебные духи Вирма, безнадёжно отравлены ядом Извратителя. Их облик чрезвычайно разнообразен, как и у разрушения нет единственного воплощения. Одни губители — аватары или олицетворения таких категорий, как ненависть или болезнь, другие —просто произвольные демонические создания. Не приходится сомневаться, что губители — злейшие враги гару.

Губители целиком принадлежат Вирму, и поэтому в большинстве случаев лучший способ бороться с их злобой и пагубным влиянием — полное уничтожение. Но даже уничтожение не гарантирует, что нанесённый вред удастся сгладить, ведь распространяемые ими дурные переживания исходят от Вирма и легко передаются местным жителям. Ненависть и отчаяние пускают корни, становятся сильнее, пока

[34] Эти Чары забыли поместить в список специальных Чар. Должно быть: «Помехи в Умбре [Spirit Static]. Этими Чарами владеют только духи Вивер. За десять пунктов Энергии дух может поднять значение местного Барьера на единицу».

в окрестной Умбре не сформируется трущоба. Трущоба притягивает других губителей, которые могут питаться ненавистью и злобой заражённых людей. Таким образом скверна Вирма разрастается словно раковая опухоль. Определённые обряды очищения и исцеления нередко могут остановить и преодолеть губительное влияние, но чаще оборотни настаивают, что эту проблему можно решить только насилием.

В большинстве случаев истинная форма губителей отвратительна на вид и действует на людей подобно Делирию. Мало кто из тех, кто видел губителя, остался прежним, и большинство страдает от кошмаров до конца жизни.

Почти у всех губителей есть Чары «Одержимость», а у значительной части также особенные силы, связанные с той эмоцией или влиянием, которые они воплощают. Это может быть и способность к управлению эмоциями, и возможность снимать Делирий (люди будут видеть гару, как они есть), и умение распространять порчу в Королевстве.

Придумывая губителей, рассказчик может и должен дать волю самым диким фантазиям, пока их силы отражают сферу, которую они воплощают. Силы губителей довольно часто требуется «активировать» тратой пунктов Энергии или броском Гнозиса. У многих губителей есть извращающие и деформирующие силы, поэтому, сражаясь с ними, гару подвергают опасности тело и душу.

Не стоит сваливать на губителей всё зло мира. Они просто насыщаются порочными движениями человеческой души и разжигают их; тот, кто не готов устремиться в объятия Вирма, их не привлекает. Губители предпочитают не утруждать себя совращением светлой души, а сосредоточиться на помешанных и извращённых. Правда, от их пагубного влияния не застрахован никто, как говорится, c'est la vie.

Перечисленные здесь губители — лишь малая часть поразивших Теллуриан духов Вирма. На их основе рассказчик может придумать новых губителей.

Вирмовихри

Вирмовихри — это то, что остаётся от извращённых Вирмом элементалей воздуха или ветров пустыни. После материализации эти могучие губители принимают вид сильнейших песчаных бурь, которые перемещают массы песка со скоростью до ста миль в час и с корнем вырывают деревья на своём пути. В физической реальности они могут охватить песчаной бурей целый регион. В Умбре они скорее похожи на грозовой вал в форме гниющего черепа. Большинство гару полагает, что вирмовихри появляются в результате загрязнения воздуха шахтёрскими городками и железными дорогами, но Уктена считает их порождением Штормоглота. Вирмовихри распространяют порчу с несказанным удовольствием. Там, где их появление осталось незамеченным, скоро появляется трущоба. Самое страшное, что на Буйном Западе они стали привычным явлением.

Сила воли 8, Ярость 10, Гнозис 4, Энергия 55.

Чары: Возрождение, Дезориентация, Извращение, Касание скверны, Материализация, Подъём, Сотворение ветра, Чутьё на аирты.

Мозгожорки

Пока Штормоглот не вышел на свободу, мозгожорки были духами Вивер. В Умбре внешний облик этих губителей напоминает покрытых чёрной шерстью крупных пауков с сочащимися язвами. Воплотившись в Королевстве Геи, они становятся не больше клеща и немедленно вгрызаются в череп первого встречного. В материальном мире больше мозгожорок, чем в Умбре, поэтому Уктена считают, что при воплощении они разделяются на несколько существ. Мозгожорки материализуются в местах скопления людей, а также в растущих городах и весях.

В условиях золотой лихорадки мозгожорки стали серьёзной угрозой. В людских душах их привлекает не жадность и не похоть, а нечто худшее. Они питаются ксенофобскими устремлениями и разжигают неприязнь к чужакам. Нередко мозгожорки специализируются на определённой этнической или религиозной общности и настраивают эту группу людей против «общего врага» или «идолопоклонников». Выбрав подходящую цель, мозгожорки начинают подогревать в ней фанатизм и ненависть к «не таким». Вскоре избранная группа начинает считать врагами всех, кроме себя. Когда к толпе присоединяется достаточно людей и у них хватает «врагов», мозгожорки вселяются в неё, вгрызаясь глубоко в мозг и отравляя подготовленный разум мерзостным ядом. Отныне их жертвы всё глубже скатываются в порок и насилие.

Сила воли 5, Ярость 5, Гнозис 5, Энергия 35.

Чары: Материализация (Сил. 1, Лов. 3, Вын. 1), Одержимость, Приступ бешенства, Чутьё на аирты.

Примечание для рассказчика: жертвы мозгожорок, пока находятся под их влиянием, получают +2 к Силе, +2 к Выносливости и 3 пункта Ярости (даже люди). Пробыв под контролем губителей свыше двух суток, они навсегда становятся пугалами.

Ночные охотники

Эти коварные губители вселяются в жадных людей. Они постоянно материализованы в Королевстве Геи и, если Уктена не ошибаются, когда-то были заточены в эти вещественные тела. Все ночные охотники выглядят как каменная фигурка на кожаном шнурке, но среди них нет ни одной похожей. Особо жадным людям фигурка кажется сделанной из золота или драгоценных камней; попавшись на глаза, охотник соблазняет жертву обещаниями богатства. Фигурки становились причиной дуэлей, поножовщины и даже массовых беспорядков, в которых люди проливали кровь за право обладания «драгоценной» безделушкой. Победитель становился очередным вместилищем злого духа. Носитель охотника продолжает вести обычную жизнь, даже не подозревая, что добытое сокровище (тщательно спрятанное на теле) получает над ним власть с заходом солнца.

С наступлением ночи губитель овладевает телом и встречается с другими охотниками с помощью Лунного моста. Собравшись вместе, тринадцать ночных охотников рыщут по пустыне в поиске своей основной добычи — гару. Впрочем, они не

слишком избирательны и убьют любого, вставшего у них на пути.

Каждый ночной охотник вооружён револьверами или ружьём, у каждого есть «скакун», который никогда не устаёт. Такое ощущение, что ничто не в силах остановить одержимых губителями, когда они выходят на дело: ночные охотники верхом на скакунах без помех проходят сквозь скальную породу. В настоящее время только четыре охотника получили тело. Если Уктена, которые продолжают хранить молчание о происхождении этих тварей, правы, всего существует тринадцать ночных охотников.

Воплощённые ночные охотники

Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Таланты: Атлетика 3, Бдительность 2, Драка 3, Запугивание 4, Уклонение 4.

Навыки: Верховая езда 4, Выживание 5, Знание животных 2, Лидерство 3, Скрытность 3, Стрельба 4, Фехтование 4.

Знания: Загадки 3, Законы 4, Медицина 3, Оккультизм 4, Расследование 4, Языки 3 (испанский, французский, немецкий, как минимум один индейский).

Дополнения: Прошлая жизнь 5, Союзники 3.

Дары / силы: все охотники невосприимчивы к Делирию, Глаза Вирма и Призрачный ход (см. ниже).

Гнозис 8, Сила воли 9.

Здоровье: ОК, ОК, ОК, ОК, –1, –1, –2, –5, отключка.

Внешность. Ночные охотники одеваются единообразно, разве что одежда может быть из разных регионов. Там, где должно быть лицо охотника, зияет чернота, из которой горят болезненно-зелёным светом глаза.

Заметки по отыгрышу. Повсюду расспрашивайте местных жителей. Разыскивайте сведения о необычных смертях. Никогда не смейтесь и не улыбайтесь. Говорите медленно, будто отвыкли от общения. Безжалостно расправляйтесь с гару: воспоминания о веках в заточении ещё слишком сильны. Угождайте Штормоглоту, ведь это он вас освободил.

Примечания для рассказчика. С помощью Призрачного хода ночной охотник может проходить сквозь твёрдые предметы и избегать физического вреда по броску Гнозиса (сложность 5) и трате двух пунктов Энергии. Пока охотник применяет Призрачный ход, он не может атаковать, но и сам не получает вреда от физического оружия.

Ночной охотник-губитель

Сила воли 9, Ярость 8, Гнозис 8, Энергия 50.

Чары: Возрождение, Исцеление, Материализация, Одержимость, Открытие Лунного моста, Смена облика, Чутьё на аирты.

Еналдуши

Еналдуши — это извращённые Вирмом шаманы, опустошающие целые области за очень короткое время. Поначалу эти индейские мистики руководствуются наилучшими побуждениями, но боль и обида за судьбу своего народа, а также чрезмерный интерес к духовному миру часто приводит их к самому печальному концу. Когда в шамана вселяется губитель (чья природа доподлинно неизвестна, что немало беспокоит гару), он становится уникальной разновидностью фоморов, которая редко надолго остаётся в населённой местности в одиночестве.

Похоже, что еналдуши заражают окрестности новыми фоморами, с помощью особых фетишей вкладывая губителей в местных жителей. Тот, кому не посчастливилось столкнуться с извращённым шаманом, вскоре обнаруживает, что не помнит событий злополучной встречи. В течение нескольких дней провалы в памяти усиливаются, так что лакуны может заполнить только тот, кто пережил нападение заражённого. Однако за практически полным отсутствием выживших, рассказать об этом некому.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Запугивание 3, Хитрость 2.

Навыки: Выживание 4, Знание животных 4, Скрытность 3, Стрельба 4.

Знания: Загадки 3, Медицина 2, Оккультизм 4, Расследование 3, Языки[35].

Дополнения: Ресурсы 1.

Силы: Глаза Вирма, Извращение (аналогично Чарам губителей), Каменное семя (см. ниже).

Гнозис 6, Сила воли 7.

Внешность. Кожа еналдушей бледна как лунь, а волосы черны. Носят они индейский наряд. Глаза у них очень тёмные с кроваво-красным зрачком, который расширяется и сужается вне зависимости от освещённости. Многие еналдуши постоянно источают струйки маслянистого пота, и у большинства есть кровавые потёки на руках и вокруг рта.

Советы по отыгрышу. С умиротворённой улыбкой приставьте духовую трубку к губам. Всегда молчите.

Примечания для рассказчика. Благодаря Каменному семени еналдуши могут заражать людей губителями на расстоянии, выстрелив в них из духовой трубки. Для начала необходимо попасть по жертве (Стрельба + Ловкость по сложности 6), также нужно потратить один пункт Гнозиса. Боль от попадания крохотного камешка едва ли сильнее, чем укус москита, поэтому жертва в большинстве случаев не замечает нападения. Попав в тело, камень немедленно растворяется и выпускает доселе спящего губителя.

Эти губители, известные под именем гуляк, вызывают в одержимом потреб-

[35] Значение в оригинале не указано.

ность в ритуальном причинении боли. Вскоре пострадавший становится серийным убийцей. Спустя пару недель борьбы с этими желаниями человек (недостаточно стойкий, чтобы противостоять искушению) делается полноценным фомором. Свойства новоявленного пугала остаются на усмотрение рассказчика.

Гуляки

Сила воли 7, Ярость 10, Гнозис 8, Энергия 20 (+10 за каждого убитого одержимым).

Чары: Материализация, Одержимость, Чутьё на аирты.

Техасские тарантулы

Говорят, что в Техасе всё большое. Для некоторых пауков это действительно может быть так. На самом деле техасские тарантулы встречаются по всему Западу, но впервые их обнаружили в Техасе возле Накодочеса. Эти ненасытные твари достигают размеров от трёх до семи футов в высоту. Самое страшное, что они любят сбиваться в стаи. Впервые тарантулы были замечены уже через несколько недель после пробуждения Штормоглота, поэтому большинство гару винит в их возникновении именно его.

Нижеприведённые характеристики верны для «маленького» тарантула в среднем три фута высотой и почти пять длиной. Более крупные особи сильнее.

Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3.

Социальные: все по нулям.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Таланты: Атлетика 3, Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 4.

Навыки: Выживание 2, Скрытность 3.

Силы: Дополнительные конечности, Клыки и когти, Ядовитый укус (см. ниже).

Ярость 4, Сила воли 5.

Здоровье: ОК, ОК, ОК, ОК, –1, –1, –1, –2, –5, отключка.

Внешность. Техасские тарантулы довольно сильно похожи на своих тёзок, но скорее в плане внешних очертаний. Вместо паучьего экзоскелета у них твёрдый как у краба панцирь, а на голове от восьми до тридцати маленьких глаз. Отдельные представители даже могут похвастаться крабьими клешнями, которые наносят осложнённый урон. Панцирь вирмлинга едва уловимо меняет окраску от светло-серого до тёмно-бурого, что позволяет ему сливаться с местностью. Впрочем, их несложно заметить в движении.

Советы по отыгрышу. Найти еду, убить еду, сожрать еду.

Примечания для рассказчика. Яд техасских тарантулов не убивает, но жертва должна сделать бросок Выносливости (сложность 7), чтобы избежать паралича. Парализованная жертва совершенно не реагирует на физические раздражители, но продолжает всё чувствовать. Благодаря внушительному телосложению и природной сопротивляемости ядам, гару в Криносе окажутся парализованными только со второго укуса. Одной дозы, тем не менее, хватит, чтобы вдвое снизить Ловкость на время

действия яда.

Вирмова хмарь

Вирмова хмарь — последнее слово в извращении Земли. Это порталы в небеса, которые появляются только над железной дорогой и, что странно, по расписанию, связанному со временем прохождения поезда. Вирмова хмарь представляет собой бурлящие чёрные тучи, которые прорезают вспышки зелёных молний. Через портал на Землю устремляются полчища губителей и нападают на поезд. Пассажиры, склонные к извращению Вирма, становятся пугалами; оставленные губителями в покое — обедом новоявленных прислужников Врага.

Феномен получил распространение совсем недавно, поэтому гару ещё не выяснили, ни что его вызывает, ни из какой части Умбры он происходит. Из оборотней только Костегрызы видели Вирмову хмарь своими глазами. Порталы редко остаются открытыми дольше пяти минут, а затем бесследно растворяются. То, что Вирмова хмарь всегда появляется как нельзя кстати (или, скорее, некстати), натолкнуло большинство оборотней на мысль о наличии проводника в нашем мире: быть может человека, или фомора, или Танцора, а то и извращённого Железного всадника. Многие септы Всадников уже назначили богатую фетишами награду тому, кто расстроит убийственную точность хмарей.

Фетиши

Ниже приводится список фетишей, которые рассказчик может использовать в хронике. Список дан в порядке возрастания уровня, соответствующего значению Свойства «Фетиш». Персонаж может обладать одним или несколькими фетишами, если их суммарный уровень не превышает этого Дополнения. Также рассказчик может создавать собственные фетиши, руководствуясь правилами из седьмой главы (Фетиши, стр. 299).

Желательно пользоваться именно придуманными фетишами, но не переусердствовать в их выдаче, ведь это настоящее сокровище, которое ценится на вес золота.

Значение Гнозиса в описании — это сложность броска Гнозиса для активации фетиша.

Сумка знахаря

Уровень различный, Гнозис различный.

Гару-индейцы довольно часто пользуются этими многофункциональными сумками. Среди их возможностей может быть: Умиротворение (уровень 1, Гнозис 5), которое повышает сложность бросков Ярости на три; Защита от духов (уровень 3, Гнозис 6), которая не даёт непрошеным духам материализоваться в пределах ста футов от владельца сумки; Исцеление (уровень 4, Гнозис 8), которое удваивает скорость выздоровления; а также Скрытность (уровень 2, Гнозис 4), которая снижает слож-

ность бросков Скрытности на два.

Наиболее могущественные сумки (уровень 5, Гнозис 8) позволяют гару ходить среди людей в любой форме и казаться при этом человеком (насилие со стороны оборотня останется насилием) или выдавать себя за вирмлинга среди прислужников Вирма. Многие сумки знахаря оказывают сразу несколько из этих эффектов, но их уровень и Гнозис, соответственно, выше. В фетиш должен быть заключён дух, соответствующий его свойствам. Только самые впечатляющие эффекты сумок не требуют сосредоточения для применения.

Секрет изготовления фетиша принадлежит старейшинам Уктена и Вендиго, поэтому сумки практически не встречаются за пределами этих племён. Обычно на фетиш настраиваются в ходе дарения.

Ловец снов

Уровень 2, Гнозис 4.

Ловец снов представляет собой деревянный обод, на котором крепится паутина переплетённых жил. Активированный фетиш ловит губителей, пытающихся вселиться во владельца. Ловец снов не является редкостью, но европейцы в большинстве своём не умеют их делать.

При создании фетиша необходимо заключить в него духа защиты, духа-хранителя или виверлинга.

Черепаховое ожерелье

Уровень 3, Гнозис 7.

Этот могучий защитный фетиш в виде ожерелья из панцирей черепах — один из немногих оставшихся от Кроатоан артефактов. Активированный фетиш предоставляет владельцу дополнительную кость для поглощения любого урона (в том числе и от серебра) до конца сцены. Кроатоан подарили другим чистокровным лишь несколько штук, поэтому многие боятся, что через столетие ожерелий вообще не останется. Предположительно, в фетиш необходимо поместить духа черепахи, но ещё никому не удалось воссоздать мастерство Кроатоан.

Боевой лук

Уровень 4, Гнозис 7.

Боевые луки искусно вырезаны из кости и нередко украшены многочисленными перьями и бусинками. Это смертоносное оружие передаётся от отца к сыну как и клейвы европейцев. Прежде всего боевой лук — это оружие: он посылает стрелы со сложностью −2 и наносит Сила + 2 осложнённого урона.

Чтобы создать такой фетиш, необходимо заключить в лук духа войны и, иногда, духа предка.

Клейв

Уровень 4, Гнозис 6.

Клейв — это ритуальный кинжал гару Европы. Такое оружие — редкость, так как изготовляется из смертельно опасного для оборотней серебра. По размерам клейв похож на нож Боуи; Гнозис его владельца считается на пункт меньше. Чаще всего в фетиш заточают духа войны, с помощью которого он наносит осложнённый урон врагам. Без духа клейв наносит осложнённый урон только перевёртышам, зато на него не надо настраиваться.

Наставить на гару клейв — это не шутка: почти всегда дуэль на клейвах ведётся до смерти.

Сложность атаки клейвом равна 6, урон равен Сил. + 2. Оборотни не поглощают его, так как фетиш сделан из серебра.

Секира духов

Уровень 4, Гнозис 6.

Уктена приспособили секиры духов для борьбы с прислужниками Вирма. Секира рубит врага как обычно, но только если в него не вселился губитель или другой дух. В этом случае секира проходит сквозь физическое тело как через пустое место и бьёт прямо в духа.

Для создания секиры духов, необходимо убедить духа хищника соединиться со специально изготовленным оружием.

Умбральный свисток

Уровень 4, Гнозис 8.

При активации этот костяной свисток издаёт оглушительный визг, который причиняет всем духам в зоне видимости нестерпимую боль. Чтобы не кинуться стремглав от боли и ужаса, дух должен сделать бросок Гнозиса по сложности 6 и набрать не меньше успехов, чем выпало на броске активации фетиша.

Чтобы создать фетиш, необходимо заключить в свисток духа совы, духа безумия, духа визга или духа раздора.

Грандклейв

Уровень 5, Гнозис 7.

Легендарное оружие героев европейских гару. Грандклейвы не уступают размерами мечу и подобно уменьшенной версии выкованы из серебра. Значение Гнозиса владельца грандклейва считается меньшим на два. Как и в случае с обычными клейвами, в этот фетиш чаще всего помещают духа войны, чтобы он наносил врагам осложнённый урон. На те немногие грандклейвы, в которых нет духов войны, не требуется настраиваться.

Такое оружие — настоящая редкость, часто его передают от отца к сыну, особенно, в семьях Серебряных клыков и Теневых владык. Вдобавок к духу войны в некоторых грандклейвах содержится какой-нибудь другой дух, например, дух Гнозиса, чтобы помогать владельцу клейва магией, или даже духа предка. Последние обычно не протестуют против помещения в фетиш, настолько грандклейвы прославлены и дра-

гоценны.

Сложность атаки грандклейвом равна 7, а урон — Сил. + 4. Так как фетиш сделан из серебра, гару не могут поглощать этот урон.

Талены

Ниже приводится несколько таленов для образца. Рассказчик может придумать ещё, главное не забывать, что талены должны быть одноразовыми.

Дуновение Геи

Гнозис 5.

Это засушенная тыковка, на которую нанесли прославляющие Гею символы. Если её растереть и посыпать рану, можно исцелить до четырёх уровней урона в том числе осложнённого.

Чтобы создать дуновение Геи, необходимо заключить в тыковку духа лекарства.

Губительные стрелы

Гнозис 4.

Эти стрелы с обсидиановым наконечником сами летят в губителей, даже если тех не видно. Стрелы попадают автоматически и наносят три кости осложнённого урона. Раны от них столь болезненны, что нет губителя, который не вскрикнул бы от боли.

Чтобы создать губительную стрелу, в неё следует поместить духа войны, воздуха или боли.

Колодец предсказаний

Гнозис 6.

Это обычный порошок, который, если рассыпать его по водной глади, покажет будущее. С помощью колодца предсказаний получают пророчества, но они в основном настолько туманны, что их интерпретация требует броска Загадок (сложность 6).

Чтобы создать колодец предсказаний, в пепел пейотля нужно вложить духа пророчеств.

Тотемы стаи

Процесс объединения тотема и стаи подобен скорее отношениям между приёмными родителями и усыновлённым ребёнком, нежели узам дружбы. Тотем чувствует родство с избранной им стаей и зовёт их своими «детьми». Тотем посылает присматривать за оборотнями яглинга, которого называют аватарой тотема.

В большинстве своём духи-тотемы — это инкарны. Чаще всего тотемом служат духи животных, но это могут быть и духи мифологических существ, сил природы или

другие. Люпусы зовут тотемных животных отцами зверей. Почти все тотемы попадают в одну из трёх категорий: тотемы мудрости, тотемы уважения и тотемы войны.

- **Тотемы уважения.** Эти древние духи дают своё покровительство величайшим из гару. Они воплощают честь и доблесть. Тотемы уважения многие годы служат советниками и дипломатическими посредниками. Своих детей они наделяют железной волей.
- **Тотемы войны.** Чаще всего тотемом войны становятся духи хищников или воителей древности. Они воплощают Ярость и славу, помогают гару в бою, тактике и стратегии, разведке. Быть может, тотемы войны слишком кровожадны, чтобы заслужить почтение всех оборотней, но в военное время их помощь неоценима. Своим детям они даруют Ярость и поддержку на поле боя.
- **Тотемы мудрости.** Этими дикими тотемами обычно становятся духи природы и стихий. Несмотря на то, что тотемы мудрости наставляют множество оборотней-мистиков и помогают теургам, часто к ним относятся с долей пренебрежения за их непредсказуемость и привычку говорить загадками. Они учат своих детей Дарам и защищают их от злых духов.

Свойства и стоимость в точках Дополнения

С помощью Дополнения «Тотем» игроки могут «купить» своей стае подходящий тотем. Общее число точек, которые были вложены в это Дополнение, становятся очками, которые можно потратить на него. Сначала необходимо вложить эти очки в выбранного духа, остаток можно потратить на его улучшение. Подробности смотрите в разделе «Тотем», на стр. 173.

Свойства, которыми наделяет своих детей тотем, действуют на протяжении одного хода и распространяются только на одного члена стаи за раз (кроме Почёта, если не сказано иначе). Свойства можно передавать от одного товарища по стае к другому; к кому они отойдут на следующем ходу решает тот, кто владеет ими в данный момент. Увеличение Атрибутов и Способностей прибавляются к набору костей пользователя, даже если до этого у него не было такого Свойства. Изменения Почёта производятся сразу же после выбора тотема.

Большинство тотемов налагает на детей табу — правило или правила, которых те должны придерживаться, если хотят заслужить расположение духа. Нарушивший табу оказывается в немилости у тотема и должен пройти обряд раскаяния, чтобы вновь получить его поддержку. Дух может отказаться от стаи насовсем, если она будет нарушать его табу направо и налево.

Тотем стаи может научить достойного этого Дарам. При этом сущность Даров зависит от разновидности духа и его силы.

Ниже приведён список доступных тотемов. Многие из них также служат тотемами племён. Члены племени не получают связанных с ним Свойств; преимущества тотема достаются только принявшей его аватару стае. Племя же пользуется мудростью и покровительством тотема, который впервые научил их племенным Дарам.

Тотемы уважения

Дедуля Гром

Стоимость в очках Дополнения: 7.

Дедулю скорее боятся, чем уважают, но несмотря на это, он по праву считается тотемом уважения. У него повсюду есть глаза и уши в лице вестников бурь, поэтому он редко приглядывает за стаей самостоятельно. Вместо того, чтобы послать детям аватару, он отправляет вестника бурь. Дедуля Гром учит терпению, изобретательности, хитрости и стратегии.

Свойства. Избранная Дедулей стая дополнительно получает пять пунктов Силы воли за историю и +3 к набору костей Этикета. Окружающие не доверяют детям Дедули, зато они могут вызвать раскаты грома и получить +2 к броскам Запугивания. Члены стаи получают по пункту временной Чести и внимание со стороны Теневых владык.

Табу. Дети Дедули редко открывают истину тем, кого не уважают. А уважают они только тех, кого не могут подчинить.

Олень

Стоимость в очках Дополнения: 4.

Олень возглавляет Дикую Охоту — первобытную, маскулинную силу природы. Тотем очень стар, намного древнее гару и воплощает один из основных аспектов бытия. От него оборотни узнали о родстве с природой и, возможно, именно Олень подтолкнул их к окончанию Импергия. Также он ассоциируется с мужской силой. Иногда Олень является погибающим гару и выводит их из опасности.

Свойства. Избранная Оленем стая дополнительно получает до трёх пунктов Силы воли за историю и +3 к Выживанию. Каждый член стаи увеличивает временную Честь на три. Последователи Оленя могут рассчитывать на благожелательное отношение со стороны Фианна и фей Европы.

Табу. Дети Оленя обязаны помогать феям и их родичам.

Пегас

Стоимость в очках Дополнения: 4.

Пегас известна не только как тотем племени Чёрных фурий, но также за своё благородство и силу. Больше всего Пегас озабочена священными местами и их сохранением. Из-за незатухающей усобицы между Фуриями и Потомством Фенриса, тотем не примет стаю с Потомком. Тотем учит детей Дарам, связанным с воздухом.

Свойства. Стая дополнительно получает до трёх пунктов Силы воли за историю и +3 к набору костей Знания животных. Временная Честь каждого члена увеличивается на два. Чёрные фурии всегда рады детям Пегаса.

Табу. Дети обязаны помогать женским особям любого вида, особенно молодым. Само-собой, это не относится к женщинам со скверной Вирма.

Сокол

Стоимость в очках Дополнения: 5.

Благородный и отважный Сокол направляет всех гару из небесной выси. Он даёт оборотням силу, помогая заглянуть внутрь собственного сердца. Серебряные клыки служат Соколу, а он поддерживает их единство и передаёт вести. Этот тотем пользуется огромным почтением.

Свойства. Стая, которую взял под опеку Сокол, дополнительно получает до четырёх пунктов Силы воли за историю и +3 к набору костей Лидерства. Временная Честь членов стаи увеличивается на единицу. Серебряные клыки часто держат детей Сокола за благородных, хотя некоторые могут насмехаться над «узурпаторами».

Табу. Детям Сокола не позволяется терять постоянную Честь. Нарушитель табу может загладить вину, совершив обряд раскаяния и отправившись на верную гибель с превосходящими силами Вирма.

Тотемы войны

Вендиго

Стоимость в очках Дополнения: 7.

Вендиго — великий дух-каннибал, который пожирает сердца врагов и через вой выплёскивает в мир ярость. Вендиго настолько пропитан Вильдом, что в нём нет места скверне Вирма, а его ненависть к Извратителю, говорят, настолько же горяча, насколько холодна его промёрзшая шкура. Вендиго учит гару штормовому неистовству в бою. Также он учит превращать холодную злобу в пылающую ярость.

Свойства. За историю стая получает по пять пунктов Ярости на каждого, вне зависимости от её действительного значения; так что иногда дети Вендиго могут потратить больше Ярости, чем допускает её значение. Каждый член стаи получает два пункта временной Славы. Покровительства тотема недостаточно, чтобы заслужить доверие представителей племени Вендиго: они прекрасно знают, что ледяной дух часто бывает непредсказуем и опрометчив в суждениях.

Табу. Вендиго просит детей помогать попавшим в беду индейцам.

Грифон

Стоимость в очках Дополнения: 4.

Ненасытный Грифон разрывает врага острыми когтями и пожирает его плоть. Он хранит дикую природу от человека и воплощает самые первобытные и звериные силы.

Свойства. Грифон дарует своим зорким детям +3 к Бдительности. Также стая может общаться с хищными птицами без соответствующего Дара. Красные когти видят в детях Грифона родственную душу, даже если это один из немногих последователей-хомидов.

Табу. Тотем требует, чтобы его дети не имели дел с людьми. А тех глупцов, что

забредут в его владения, необходимо истреблять. Грифон готов принять только действительно незаурядного хомида.

Койот

Стоимость в очках Дополнения: 7.

Койот — мошенник и плут. Он необуздан и непредсказуем, что нередко ставит его по ту сторону закона. Койот — словно тень в лесу, корень, о который запнётся даже самый могучий волк. Его вой достигает небес и зовёт Луну потанцевать. Он искусный воин, славный хитростью и обманом.

Свойства. Койот даёт своим детям +3 к Воровству, +3 к Скрытности, +1 к Хитрости и +1 к Выживанию. Он всегда может найти их, где бы те ни находились. Койоты-оборотни нувиша стараются, чтобы их проделки по отношению к детям не были настолько смертельно-опасными, как обычно.

Тем не менее гару не считают, что Койот сколько-нибудь мудр. При награждении временной Мудростью его дети получают на единицу меньше. Плюс ко всему на стаю сваливают ответственность за любые неприятности, даже если она ничуть не виновата. Койот — очень сильный тотем, но следовать за ним нелегко. Зато его детям не приходится скучать.

Табу. Койот просит, чтобы дети следовали зову сердца и не поддавались на посулы Вирма.

Крыса

Стоимость в очках Дополнения: 5.

Бесшумная, стремительная и пронырливая Крыса — мастер партизанской войны, выживания и маскировки. Залог выживания Крысы в численности, этой мудрости он научил множество гару. Пусть и не слишком воинственный, этот тотем — боец от хвоста до кончиков ушей, особенно, если его загнать в угол.

Свойства. Дети Крысы дополнительно получают пять пунктов Силы воли за историю и перенимают его бойцовские навыки. Члены стаи отнимают единицу от сложности действий, связанных со скрытностью и приёмом «Укус». Все они получают по пункту временной Мудрости. Костегрызы по возможности помогают детям Крысы, хотя вряд ли станут рисковать своей шкурой.

Табу. Крыса просит, чтобы дети не убивали грызунов.

Медведь

Стоимость в очках Дополнения: 5.

Великий Медведь — свирепый воитель на поле боя, но спокойный мудрец во время мира. Этот старый целитель и знаток обрядов разбирается в Королевстве Геи как никто другой. Тем не менее гару-европейцы пренебрегают тотемом, так как не доверяют его настоящим детям — оборотням-медведям Гуралам.

Свойства. Детям Медведя достаётся +3 к наборам костей Медицины и способность уходить в спячку длительностью до трёх месяцев, во время которой они могут

обходиться без еды и воды. Каждый член стаи получает постоянную прибавку +1 к Силе и возможность применить Дар «Прикосновение матери» раз в сутки.

К сожалению, дети Медведя сразу теряют пять пунктов временной Чести и получают на единицу меньше временной Чести при награждении в дальнейшем. Зато оборотни-медведи и большинство индейцев относятся к ним с симпатией.

Табу. Медведь не требует от детей ничего сверх того, чтобы не нападать на гуралов без причины. Он знает, что они и так будут служить ему верой и правдой.

Фенрис

Стоимость в очках Дополнения: 5.

Великий Фенрис ступает по земле и взор его окутан дымкой Ярости. Этот ужасный допотопный волк несёт смерть слабым. Кровожадный Фенрис никому не даёт пощады и сам не ждёт её ни от кого.

Свойства. Стая получает от Фенриса дополнительную точку в Физические Атрибуты; тот, кто пользуется Свойством в данный момент, может прибавить её к Силе, Ловкости или Выносливости, даже если Атрибут станет больше 5. Каждый член стаи получает два пункта временной Славы. Потомство Фенриса относится к его последователям с большим уважением, чем к основной массе оборотней, и поэтому то и дело приглашает их присоединится к ним на дикой необузданной охоте.

Табу. Фенрис требует, чтобы никто из его детей ни в коем случае не отказывался от драки.

Тотемы мудрости

Бизон

Стоимость в очках Дополнения: 6.

Бизон твёрд и терпелив, он медлителен на гнев и исполнен мудрости. Его пророческие сны и назидательное слово не раз предотвращали готовые разгореться войны.

Свойства. Бизон прибавляет +3 Выносливости к набору поглощения стаи и снижает сложность толкования сновидений на четыре. Также его дети получают +3 к Выживанию, когда ищут источник пищи и питьевой воды. Уктена и Вендиго будут считать членов стаи друзьями, пока те сами не докажут обратного.

Табу. Тотем просит, чтобы дети оберегали огромные стада бизонов, которые кочуют по прериям. Табу запрещает не убийство животного ради пропитания, а, скорее, требует защищать стада от тех, кто готов вырезать сотни бизонов ради прибыли.

Гремучая змея

Стоимость в очках Дополнения: 8.

Гремучая змея — старый и мудрый тотем чистокровных. Он способен на удивительное милосердие и на ещё большую ярость. Если его обидеть, тотем становится страшным противником, который не забывает зла. Как и живую гремучую змею, за-

деть его чрезвычайно легко. На деле его гневливость почти иронична, потому что тотем не только сам может быть невозмутим, но и от детей требует тщательно всё обдумать, прежде чем начать действовать. Зато когда его последователи наносят удар, в большинстве случаев это удар наверняка.

Свойства. Гремучая змея наделяет детей мистическим зрением: они получают Дар «Биение незримого». Его стая может загипнотизировать слушателей пением или воем (Манипулирование + Исполнение, сложность 8); эффекты гипноза остаются на усмотрение рассказчика. Также последователи Гремучей змеи получают Прошлую жизнь 3; это не настоящая связь с предками гару, а умение извлекать из наследственной памяти мудрость и знания. Уктена и Вендиго окружают детей Гремучей змеи почётом и уважением.

Табу. Гремучая змея просит детей не причинять вреда змеям и уважать чистокровных.

Единорог

Стоимость в очках Дополнения: 7.

Единорог чиста, сильна и мудра. Это тотем мира, гармонии и восстановления. Она воплощает безудержную любовь и сочувствие Геи и передаёт эту радость своим детям.

Свойства. Дети Единорога получают её скорость и передвигаются в Умбре вдвое быстрее обычного. Её последователи вычитают два из сложности любых действий, связанных с сопереживанием и лечением, но увеличивают на два сложность причинения вреда другим гару, не считая осквернённых Вирмом. Также они получают три добавочные кости при использовании Даров, связанных с лечением, спокойствием, силой и защитой. Члены стаи получают по три пункта временной Мудрости. Дети Геи всегда оказывают поддержку, а в большинстве случаев и встают на сторону детей Единорога.

Табу. Единорог просит, чтобы дети посвятили себя помощи и защите всех слабых, беспомощных и гонимых, но не тех, кто перешёл на сторону Вирма. Единорог миролюбива, но не глупа.

Таракан

Стоимость в очках Дополнения: 6.

Таракан стар и хитёр, он мастер приспособления. Железные всадники безмерно уважают Таракана, а взамен он учит их выживать в стремительно меняющемся мире. Таракан невероятно стар, но служит тотемом современности. Чем его не трави, ничто не берёт.

Свойства. Дети Таракана могут подглядывать из Умбры, а также разбирать телеграфные сообщения, просто прислушавшись. Вдобавок они могут переговариваться друг с другом посредством проводов, которые ведут от одной телеграфной станции к следующей. Последователи Таракана снижают сложность действий, которые связаны с техникой, на два; это относится к любым броскам Ремёсел.

Табу. Таракан просит, чтобы стая не трогала его сородичей.

Уктена

Стоимость в очках Дополнения: 6.

Уктена — могучий и древний дух воды с чертами змея и пумы. Мало какой дух знает и понимает оккультные тайны так же хорошо, как и он.

Свойства. Когда дети Уктена находятся в Умбре, он окружает их защитными чарами, которые добавляют три кости к броскам поглощения. Все дети тотема посвящаются в тайное знание и получают в конце истории два дополнительных очка опыта, которые можно потратить только на изучение Оккультизма, Ритуалов, Даров или других колдовских познаний.

Из-за связи с Уктеной остальные гару начинают подозревать стаю: сложность социальных бросков при общении с оборотнями (кроме Уктена) увеличивается на единицу. Также члены стаи получают два пункта временной Мудрости. Представители племени Уктена видят в них потерянных братьев.

Табу. Уктена хочет, чтобы его дети возвращали из-под власти Вирма утраченные знания, места и животных.

Химера

Стоимость в очках Дополнения: 5.

Химера известна под именами Многоликая, Госпожа зеркал, Всепеременчивая. Она — окутанный тайной опекун снов, а значит повелительница загадок и внутренней мудрости.

Свойства. В Умбре дети Химеры могут выдавать себя за кого-то (или за что-то) другого. Стая получает прибавку +3 к Загадкам и +1 к Восприятию. Члены стаи вычитают два от сложности действий, которые связаны с решением головоломок и загадок, поиском вещей и толкованием сновидений. Также её дети получают два очка временной Мудрости. Звездочёты учитывают союз стаи с Химерой, но это не обязательно повлияет на их мнение о ней.

Табу. Химера не ограничивает своих детей, но не будет им являться, если стая не ищет просветления.

Персонаж: | Порода: | Стая:
Игрок: | Знак: | Тотем стаи:
Хроника: | Племя: | Концепция:

Атрибуты

Физические

Сила ○○○○○
Ловкость ○○○○○
Выносливость ○○○○○

Социальные

Обаяние ○○○○○
Манипулирование ○○○○○
Внешность ○○○○○

Ментальные

Восприятие ○○○○○
Интеллект ○○○○○
Сообразительность ○○○○○

Способности

Таланты

Атлетика ○○○○○
Бдительность ○○○○○
Воровство ○○○○○
Драка ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Инстинкты ○○○○○
Уклонение ○○○○○
Хитрость ○○○○○
Экспрессия ○○○○○
Эмпатия ○○○○○

Навыки

Верховая езда ○○○○○
Выживание ○○○○○
Знание животных ○○○○○
Исполнение ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Ремесла ○○○○○
Скрытность ○○○○○
Стрельба ○○○○○
Фехтование ○○○○○
Этикет ○○○○○

Знания

Быт ○○○○○
Загадки ○○○○○
Законы ○○○○○
Медицина ○○○○○
Наука ○○○○○
Оккультизм ○○○○○
Политика ○○○○○
Расследование ○○○○○
Ритуалы ○○○○○
Языки ○○○○○

Преимущества

Дополнения

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Дары

Дары

Почет

Слава
Честь
Мудрость
Ранг

Ярость

Гнозис

Сила воли

Здоровье

Царапины	
Синяки	-1
Ушибы	-1
Побои	-2
Раны	-2
Увечья	-5
Отключка	

Опыт

Атрибуты: 7/5/3 Способности: 13/9/5 Дары: по 1 от породы, племени и знака Дополнения: 5 Свободные очки: 15 (7/5/2/1)

Хомид

Без изменений

Сложность: 6

Глабро

Сила (+2)
Выносливость (+2)
Внешность (−1)
Манипулирование (−1)

Сложность: 7

Кринос

Сила (+4)
Ловкость (+1)
Выносливость (+3)
Внешность: 0
Манипулирование (−3)

Сложность: 6

Вызывает Делирий

Хиспо

Сила (+3)
Ловкость (+2)
Выносливость (+3)
Манипулирование (−3)
+1 урон от укуса

Сложность: 7

Люпус

Сила (+1)
Ловкость (+2)
Выносливость (+2)
Манипулирование (−3)
−2 к сложности Восприятия

Сложность: 6

Другие Свойства

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Боевые шрамы _____

Уродство метиса _____

Фетиши

Название: _____ Уровень _____ Гнозис _____
Действие _____

Название: _____ Уровень _____ Гнозис _____
Действие _____

Название: _____ Уровень _____ Гнозис _____
Действие _____

Название: _____ Уровень _____ Гнозис _____
Действие _____

Обряды

Бой

Прием / оружие	Бросок	Сложность	Урон	Дальность	Скорострельность	Патроны

Таблица рукопашной

Прием	Бросок	Сложность	Урон
Бросок	Лов. + Драка	7	Особый
Захват	Лов. + Драка	6	Сила
Удар когтями	Лов. + Драка	6	Сила + 2†
Удар ногой	Лов. + Драка	7	Сила
Удар рукой	Лов. + Драка	6	Сила
Укус	Лов. + Драка	5	Сила + 1†

† — приём наносит осложненный урон

Броня _____

Алфавитный указатель

А

Автоматические успехи 91
Азартные игры 377
Алгоритм боя 360
Антагонисты 391
Армбрастеры (Armbrusters) 397
Арун (Ahroun) 132
Атлетика (Athletics) 157
Атрибуты (Attributes) 102, 151
  Ментальные (Mental) 155
  Социальные (Social) 153
  Физические (Physical) 151

Б

Барьер (The Gauntlet) 273
Бдительность (Alertness) 157
Бег на дальнюю дистанцию 362
Бездна (Abyss) 280
Безмолвные странники (Silent Striders) 43, 134
Безумие (Frenzy) 6, 318
Белые плакальщики (White Howlers) 49
Бизон (Buffalo, тотем) 421
Боевой лук (War Bow) 414
Боевые шрамы (Battle Scars) 316
Бой 343
  в мире духов 359
  Особые приёмы 357
Болезни 314
Броня 359
Броски Ярости 320
Буньип (Bunyip) 49
Быт (Culture) 165

В

Вампиры (Vampires) 63
Веерная стрельба 346
Вендиго (Wendigo, дух мщения) 402
Вендиго (Wendigo, тотем) 419
Вендиго (Wendigo) 44, 135
Верховая езда 362
Верховая езда (Ride) 161
Ветра пустыни (Desert Winds) 401
Вивер (Weaver) 53, 288
Виды огнестрельного оружия 352
Вильд (Wyld) 53, 288
Вильдлинги (Wyldlings, духи) 405
Вильдлинги (Wyldlings) 277
Вирм (Wyrm) 53, 289
Вирмова хмарь (Wyrm Clouds) 413
Вирмовихри (Wyrm-Winds) 408
Вирмогонь (Balefire) 316
Внешность (Appearance) 154
Волки 15
Воровство (Larceny) 158
Воспоминания 378
Восприятие (Perception) 155
Врата Аркадии (Arcadia Gateway) 280
Врата миров (Spirit Gates) 285
Время 87, 335
Вуаль (The Veil) 324
Выживание (Survival) 161
Выносливость (Stamina) 152
Высокая температура 314

Г

Гальярд (Galliard) 131
Гафлинги (Gafflings) 293
География 54
Гея (Gaia) 53, 269, 287
Глава 87, 336
Гнозис (Gnosis) 105
Города 16
Грандклейв (Grand klaive) 415
Гремучая змея (Rattlesnake, тотем) 421
Грифон (Griffin, тотем) 419
Губители (Banes) 57, 407

Д

Дальность 346
Дары (Gifts) 6, 105, 174
  Знака 184
    Аруны 196
    Гальярды 193
    Рагабаши 184
    Теурги 187
    Филодоксы 190
  Племени 199
    Безмолвные странники 199
    Вендиго 201
    Дети Геи 204
    Железные всадники 206
    Звездочёты 208
    Костегрызы 211
    Красные когти 213
    Потомки Фенриса 215
    Серебряные клыки 217
    Теневые владыки 219
    Уктена 221
    Фианна 224
    Чёрные фурии 226
  По названию
    Ассимиляция (Assimilation) 178
    Бальзам Геи (Gaia’s Balm) 205
    Бег по небу (Sky Running) 202
    Безумие (Madness) 181
    Беспечное стадо (Calm the Flock) 207
    Беспомощный наглец (Whelp the Insolent) 219
    Биение незримого (Pulse of the Invisible) 188
    Битва с тенью (Rage at Shadows) 210
    Благоговение (Awe) 218
    Благосклонность Геи (Gaia’s Favor) 218
    Благословение Селены (Luna’s Blessing) 186
    Бойкий язык (Glib Tongue) 224
    Ведьма-перевёртыш (Beast Witch) 228
    Верховная власть (Eminent Domain) 218
    Взгляд охотника (Eye of the Hunter) 213
    Вильдшторм (Wyldstorm) 229

Власть над смертной оболочкой (Mastery of the Mortal Coil) 209
Вой банши (Howl of the Banshee) 224
Волевой взгляд (Staredown) 177
Волчья хватка (Gnaw) 183
Воля к победе (Strength of Will) 198
Воодушевление (Inspiration) 196
Враг Вирма (Foe of the Wyrm) 218
Врата луны (Gate of the Moon) 200
Всевидящий нос (Scent of Sight) 182
Встреча с собой (Vision of True Spirit) 209
Выброс гнева (Warp-Fury) 225
Выносливость гонца (Messenger's Fortitude) 199
Гадкий лай (Distractions) 194
Гармония человека и зверя (Balance Man and Beast) 191
Героическая оборона (Hero's Stand) 216
Глаза Гром-Птицы (Eyes of the Thunderbird) 223
Глаза кошки (Eyes of the Cat) 180
Глухомань (Trackless Waste) 214
Гнев сердца (Heart of Fury) 197
Город-призрак (Ghost Town) 186
Господство (Majesty) 218
Гранитная стена (Wall of Granite) 192
Дар дикобраза (Gift of the Porcupine) 180
Дар сприггана (Gift of the Spriggan) 226
Дар стального коня (Gift of the Iron Horse) 207
Дар термита (Gift of the Termite) 212
Дар элементаля (Elemental Gift) 183
Дверь в сновидение (Dreamspeak) 194
Долг чести (Honor Bound) 192
Доппельгангер (Double Walker) 207
Доспехи селены (Luna's Armor) 204
Достойная смерть (Honorable Death) 217
Друг духов (Spirit Friend) 204
Дух воина (Spirit of the Fray) 197
Духи распада (Spirits of Decay) 202
Дьявольские когти (Devil Talons) 227
Единство цели (Singleness of Purpose) 209
Железная шкура (Iron Coat) 206
Жизнь в волчьей шкуре (Share the Wolf's Skin) 215
Загнанная крыса (Cornered Rat) 211
Задержка позорного бегства (Halt the Coward's Flight) 215
Закапывание (Burrow) 179
Запах истинной формы (Scent of the True Form) 190
Запах проточной воды (Scent of Running Water) 184
Заячий прыжок (Jackrabbit Jump) 182
Звериная речь (Beast Speech) 193
Зимняя стужа (Winter Frost) 202
Зловоние (Odious Aroma) 211
Зов Вильда (Call of the Wyld) 193
Зов Вирма (Call of the Wyrm) 194
Зыбучие пески (Quicksand) 214
Исправление лживого языка (Mend the Forked Tongue) 190
Иссечённая тень (Shadow Cutting) 220
Иссохшая конечность (Wither Limb) 180
Иссушение духа (Spirit Drain) 188
Истина Геи (Truth of Gaia) 190
Исчезновение из виду (Hide in Plain Sight) 184
Каша из топора (Stone Soup) 211
Когти из стекла (Glass Talons) 212
Когти-осы (Wasp Talons) 227
Командирский голос (Commanding Voice) 177
Консолидация (Rally to the Cause) 191
Кошачья грация (Catfeet) 183
Крадущие когти (Thieving Talons) 187
Лёгкая поступь (Measured Step) 209
Ледяной ветер (Bitter Wind) 201
Ледяной укол отчаяния (Icy Chill of Despair) 220
Лепка предметов (Reshape Object) 177
Манящий взгляд (Come Hither) 195
Мёртвая хватка (Clenched Jaw) 198
Месть Геи (Gaia's Vengeance) 215
Мираж (Mirage) 225
Морозный бриз (Call the Breeze) 201
Мощь Селены (Luna's Might) 219
Мощь Тора (Might of Thor) 216
Мстительный рык (Roar of Vengeance) 217
Мудрость предков (Wisdom of the Ancient Ways) 191
Мудрость с небес (Wisdom from the Heavens) 211
Мысленный контакт (Mindspeak) 194

На крыльях торнадо (Tornado Rider) 203
На струнах души (Heart Twister) 195
Наглая ложь (Bald-Faced Lie) 185
Наперегонки с ветром (Windrunner) 200
Наречение духа (Name the Spirit) 187
Находка старателя (Prospector's Luck) 225
Невероятное чутьё (Preternatural Awareness) 210
Незримая поступь (Walk Unseen) 222
Ненасытная утроба (Gluttony) 212
Нити Вивер (Threads of the Weaver) 208
Оберег от духов (Spirit Ward) 178
Обострённые чувства (Heightened Senses) 182
Обуздание шторма (Quell the Storm) 208
Ожившая фантазия (Manifest the Vision) 223
Озарение (Sight from Beyond) 188
Око Балора (Balor's Gaze) 225
Ореол уверенности (Aura of Confidence) 219
Осечка (Jam Gun) 176
Ослепительный блеск (Dazzle) 204
Острые когти (Razor Claws) 196
Открытие Лунного моста (Open Moon Bridge) 186
Открытые раны (Open Wounds) 220
Отталкивание металла (Repel Metal) 207
Паучий напев (Spider's Song) 184
Первобытный вой (Primal Howl) 213
Переделка духа (Mold the Spirit) 189
Перестук колёс (Pulse of the Railroad) 206
Песнь сезонов (Song of the Seasons) 226
Песня допотопного зверя (Song of the Great Beast) 184
Песня шторма (Song of the Storm) 196
Песня ярости (Song of Rage) 195
Песчаная буря (Sandstorm) 215
Пламя Пляски Солнца (Flame of the Sun Dance) 223
Пляска Солнца (Sun Dance) 198
Повелитель животных (Lord of the Wilds) 183
Погибель духов (Spirit Ripper) 227
Погружение в Умбру (Reach the Umbra) 200
Подавление разума (Savage the Mind) 189
Подсчёт ку (Counting Coup) 210
Подчинение простого механизма (Control Simple Machine) 206
Позорное пятно (Mark of Shame) 186
Поиск норы (Run for Ground) 212
Покой (Calm) 204
Покорность (Kneel) 226
Покров ночи (Cloud of Night) 222
Полёт ворона (Flight of the Raven) 222
Последний герой (Survivor) 213
Потусторонняя хватка (Grasp the Beyond) 189
Призыв духа-каннибала (Call the Cannibal Spirit) 203
Призыв к оружию (Call to Arms) 190
Приказ духу (Command Spirit) 188
Прикосновение матери (Mother's Touch) 187
Принуждение (Roll Over) 192
Приоткрытая Вуаль (Part the Veil) 179
Прогулка под новой луной (Walk under the New Moon) 184
Проклятье вражды (Curse of Hatred) 180
Проход по мосту (Bridge Walker) 195
Прыжок через пропасть (Leap the Chasm) 199
Пыльная буря (Dust Storm) 201
Пыльный вихрь (Dust Squall) 214
Равновесие (Balance) 208
Разговор с духом (Spirit Speech) 187
Разум зверя (Beastmind) 214
Разящая ложь (Wounding Lies) 221
Раскалённая топка Ярости (Stoking Fury's Furnace) 198
Рёв убийцы (Cry of the Killer) 216
Роковая ошибка (Fatal Flaw) 219
Серебряные когти (Silver Claws) 197
Сила господина (Strength of the Dominator) 221
Сияние солнца (Halo of the Sun) 205
Скорость мысли (Speed of Thought) 199
Соглашение (Attunement) 200
Сотворение стихии (Create Element) 179
Стальная пряжа (Weave of Steel) 178
Стая теней (Shadow Pack) 221
Стойкость Геи (Gaia's Resilience) 200
Студёная ночь (The Freezing Night) 203
Тени у костра (Shadows by the Fire Light) 195

Тотемический Дар (Totem Gift) 181
Трюковая стрельба (Trick Shot) 196
Убедительность (Persuasion) 176
Убежище (Safe Haven) 215
Укус гремучей змеи (Rattler's Bite) 180
Уныние (Disquiet) 177
Успокоение (Serenity) 205
Устойчивость к боли (Resist Pain) 190
Устойчивость к токсинам (Resist Toxin) 224
Фенрисова хватка (Fenris Bite) 217
Хватка ветра (Fist of the Wind) 223
Хлопок грома (Clap of Thunder) 220
Царь зверей (King of the Beasts) 191
Целительное дыхание Матери-Геи (Healing Breath of Mother Gaia) 228
Целительный сон (Healing Sleep) 183
Человек без имени (Man With No Name) 185
Четыре брата (Call the Four Brothers) 223
Чистый ужас (True Fear) 197
Чутьё на Вивер (Sense Weaver) 206
Чутьё на Вирма (Sense Wyrm) 179, 187
Чутьё на добычу (Sense of the Prey) 227
Чутьё на знахарство (Sense Medicine) 222
Чутьё на сверхъестественное (Sense the Unnatural) 182
Чутьё на серебро (Sense Silver) 197
Чутьё на след Землекопа (Sense the Tunneler's Passage) 222
Экзорцизм (Exorcism) 188
Ярость Фенриса (Rage of Fenris) 216
  Породы 176
    Люпусы 182
    Метисы 179
    Хомиды 176
Движение 347
Дедуля Гром (Grandfather Thunder, тотем) 418
Действия (Actions) 92, 336
  Встречные (Resisted) 92
  Длительные (Extended) 92
  Множественные (Multiple) 339
  Простые (Simple) 337
  Сложные (Complex) 339
Делирий (Delirium) 6, 33, 323
Дети Геи (Children of Gaia) 45, 137
Дополнения (Backgrounds) 105, 168, 305
Дополнительные правила и уточнения 344
  Перестрелки 346
    Таблица 350
  Правила ближнего боя 354
Допрос 372
Драка (Brawl) 158
Дурные земли (Broken Land) 278
Духи (Spirits) 286, 359, 400
  Общение 299
  Передвижение 299
Духи животных 400
Духи мщения 402
Дуэль взглядов 373

Е

Единорог (Unicorn, тотем) 422
Еналдуши (Skin Walkers) 411

Ж

Железная дорога 19
Железные всадники (Iron Riders) 45, 138

З

Забалтывание 373
Загадки (Enigmas) 165
Загадочные духи (Enigmatic Spirits) 404
Заключительные штрихи 105
Законы (Law) 165
Запугивание 373
Запугивание (Intimidation) 158
Заря времён (The First Times) 270
Засады 342
Звездочёты (Stargazers) 45, 139
Звериная привлекательность 374
Знаки (Auspices) 102, 128
Знание животных (Animal Ken) 161
Знания (Knowledges) 104, 164
Значения (Ratings) 88

И

Игра в загадки 378
Игровое окружение 72
Игровой лексикон 96
Игровые модели 361
Изобретения 378
Изъян метиса 126
Инкарны (Incarna) 291
Инстинкты (Primal-Urge) 159
Интеллект (Intelligence) 156
Исказители (Warpers) 405
Исполнение (Performance) 162
Исследовательская работа 378
История 87, 336

К

Каэрны (Caerns) 27, 274
  Вирма 57
Кинфолки (Kinfolk) 170
Китч 84
Клейв (Klaive) 414
Койот (Coyote, тотем) 420
Конец игры 5
Конколация (Concolation) 52
Контролёры хаоса (Chaos Monitors) 407
Конфликт 77
Космология 52
Костегрызы (Bone Gnawers) 46, 141
Кости (Dice) 88
Красные когти (Red Talons) 46, 142
Кринос (Crinos) 368
Кроатоан (Croatan) 49

Крыса (Rat, тотем) 420

Л

Лазанье 363
Лидерство 375
Лидерство (Leadership) 162
Ловец снов (Dream Catcher) 414
Ловкость (Dexterity) 152
Лощины (Glens) 277
Лунные пути (Moon Paths) 285

М

Маги (Mages) 64
Манипулирование (Manipulation) 153
Медведь (Bear, тотем) 420
Медицина (Medicine) 166
Мир преданий (Legendary Realm) 280
Многократная стрельба 348
Мозгожорки (Mind Eaters) 409
Мошенничество 375

Н

Навыки (Skills) 104, 161
Нападение с флангов и с тыла 355
Наставник (Mentor) 170
Наука (Science) 166
Небесный мир (Aetherial Realm) 280
Несколько противников 355
Новая луна (New Moon) 129
Ночные охотники (Night Hunters) 409

О

Обаяние (Charisma) 153
Обездвиживание 344
Обезоруживание 355
Области (zones) 279
Область снов (Dream Zone) 282
Обрядность 379
Обряды (Rites) 173, 229
  Изучение 231
  Малые (Minor) 251
  Обряд возведения каэрна (Rite of Caern Building) 236
  Обряд новой территории (Rite of New Territory) 249
Обряд остракизма (Rite of Ostracism) 242
Обряд открытого каэрна (Rite of the Opened Caern) 233
Обряд открытого моста (Rite of the Opened Bridge) 235
Обряд отречения (Rite of Renunciation) 247
Обряд очищения (Rite of Cleansing) 247
Обряд посвящения (Rite of Passage) 243
Обряд посвящения талисмана (Rite of Talisman Dedication) 238
Обряд призыва (Rite of Summoning) 239
Обряд примирения (Rite of Reconciliation) 248
Обряд равноденствия (Rite of Equinox) 245
Обряд раскаяния (Rite of Contrition) 417
Обряд родной земли (Rite of the Homeland) 249
Обряд связывания (Rite of Binding) 238
Обряд схода (Moot Rite) 234
Обряд тотема (Rite of the Totem) 240
Обряд триумфа (Rite of Accomplishment) 244
Обряд фетиша (Rite of the Fetish) 241
Погребальный обряд (Wake Rite) 246
Подготовка к последнему путешествию (Facing the Final Journey) 251
Почётное клеймо (Brand of Honor) 245
Пресечение хамства (Sanction of Dishonor) 242
Проведение 230
Таблица обрядов 233
Торная тропа (The Trodden Track) 234
Шов меж мирами (Seam Between Worlds) 250
Общество гару 22
Оглушение 344
Огонь 313
Оккультизм (Occult) 166
Округлая луна (Gibbous Moon) 131
Олень (Stag, тотем) 418
Оседланные Вирмом (Wyrm-Rides) 321
Осложнённый урон (Aggravated Wounds) 312
Отречение (Renunciation) 310
Охота 380
Очки опыта 303
  Получение 303
  Трата 305

П

Падение 312
Пангея (Pangea) 280
Парирование 355
Пасторали (Naturæ) 400
Паутины (Webs) 277
Пегас (Pegasus, тотем) 418
Перезарядка 349
Персонаж 5
  Концепция 101
  Развитие 302
Племя (Tribe) 102
Повествование (Storytelling) 2
Погоня 363
Подделка документов 380
Поиск 381
Поле битвы (Battleground) 281
Политика (Politics) 167
Полная луна (Full Moon) 132
Половина луны (Half Moon) 131
Порода (Breed) 25, 102, 124
  Люпус (Lupus) 26, 128
  Метис (Metis) 26, 125
  Хомид (Homid) 25, 125
Породы перевёртышей (Changing Breeds) 21
Порядок действий 341
Поток (Flux) 281
Потомство Фенриса (Get of Fenris) 47, 143
Почёт (Renown) 105, 253, 306
  Броски Почёта 256
  Мудрость (Wisdom) 255

Получение временного Почёта 307
Получение постоянного Почёта 307
Потеря временного Почёта 308
Потеря постоянного Почёта 308
Слава (Glory) 254
Таблица награждения 325
Таблица Почёта 333
Честь (Honor) 255
Правила 87
Правила перестрелок 346
Преимущества (Advantages) 104
Приёмы рукопашного боя 358
Призраки (Wraiths) 64
Прикрытие огнём 350
Прицеливание 350
Прицельный удар 355
Провал (Botch) 90
Проклятие (The Curse) 322
Просвещённое общество рыдающей луны 63
Прошлая жизнь (Past Life) 171
Прыжки 364
Публичное выступление 376
Пугала (Mockeries) 61, 391
Силы 392

Р

Работа в команде (Teamwork) 93
Рагабаш (Ragabash) 129
Разделение (The Severing) 271
Раздирание шкуры (Fur Gnarl) 358
Разобщение (Disconnection) 284
Ранг (Rank) 105, 257
Продвижение 308
Рассказчик (Storyteller) 3, 68, 100
Расследование (Investigation) 167
Ревун (Howler) 403
Ремёсла (Crafts) 163
Ремонт 364
Ресурсы (Resources) 172
Ритуалы (Rituals) 167
Ролевая игра 3
Рукопашная 344

С

Сверхъестественные существа 63
Свободные очки (freebie points) 106
Свойства (Traits) 124
духов 293
Связи (Contacts) 169
Секира духов (Spirit Axe) 415
Селены (Lunes) 401
Септ (Sept) 43
Серебро 315
Серебряные клыки (Silver Fangs) 47, 145
Серебряные пули 350
Сила (Strength) 152
Сила воли (Willpower) 106, 262
Восстановление 263
Применение 262
Скрытное передвижение 365
Скрытность (Stealth) 163
Слаженное нападение 344
Следопытство 381
Слежка 365
Сложность (Difficulty) 90
Смена действия 344
Смена формы 366
Смертельные раны 316
Снаряжение 107
Соблазнение 376
Советы рассказчику 82
Создание персонажа 99
Вопросы и ответы 113
Персонажи-смертные 110
Пример 108
Схема 118
Сокол (Falcon, тотем) 419
Сообразительность (Wits) 156
Союзники (Allies) 169
Специализации (Specialties) 106, 151
Способности (Abilities) 104
Старение 318
Старшинство 38
Страна вечного лета (Summer Country) 281
Стрельба (Firearms) 163
Стрельба с двух рук 351
Стрессовое состояние 382
Субмиры (subrealms) 279
Сумка знахаря (Medicine Bag) 413
Сходы (Moots) 52
Сцена 87, 336

Т

Таблица боевых шрамов 317
Таблица Делирия 324
Таблица каэрнов 275
Таблица огнестрельного оружия 353
Таблица опыта 306
Таланты (Talents) 104, 157
Талены (Talens) 301, 416
Танцоры Чёрной Спирали (Black Spiral Dancers) 59, 394
Дары 395
Таракан (Cockroach, тотем) 422
Телеграф 18
Теллуриан (Tellurian) 269
Тема (Theme) 70
Теневые владыки (Shadow Lords) 47, 146
Теург (Teurge) 130
Техасские тарантулы (Texas Tarantulas) 412
Толкование видений 382
Тотем (Totem) 173
Триада (Triat) 53, 287
Тропы духов (Spirit Tracks) 285
Трущобы (Blights) 277
Трюковая стрельба 352
Таблица 352

У

Удушение 315
Уклонение 345
Уклонение (Dodge) 159
Укрытие 352
Уктена (Uktena, тотем) 423
Уктена (Uktena) 48, 147
Умбра (Umbra) 267
Умбральные путешествия (Umbral Travel) 284
Умбральные шторма (Umbral Storms) 278
Умбральный свисток (Spirit Whistle) 415
Управление конём 369
Ураганы (Cyclones) 406

Утопление 315
Ущербная луна (Crescent Moon) 130

Ф
Феи (Fae) 65
  Нуннехи (Nunnehi) 65
Фенрис (Fenris, тотем) 421
Фетиш (Fetish) 169
Фетиши (Fetishes) 299, 413
Фехтование (Melee) 164
Фианна (Fianna) 48, 148
Физическая сила 370
  Таблица 371
Филодокс (Philodox) 131
Формы 6
Фрактальные пауки (Pattern Spiders) 406

Х
Химейры (Chimares) 277
Химера (Chimera, тотем) 423
Хитрость (Subterfuge) 159
Ход 87, 335
Хроника 69, 74, 88, 336
Хронология 23

Ц
Целестины (Celestines) 53, 291

Ч
Чары (Charms) 295
Черепаховое ожерелье (Turtle Necklace) 414
Чёрные фурии (Black Furies) 48, 150
Чистокровность (Pure Breed) 172

Ш
Шаг в сторону (Stepping Sideways) 272, 283
  Таблица 284
Шестое чувство 383
Штормоглот (Storm Eater) 60, 290
Шторморожденные (Storm-Born) 292
Шулерство 383

Э
Экспрессия (Expression) 160
Электричество 313
Электроблохи (Wire Hoppers) 407
Элементали (Elementals) 404
Эмпатия (Empathy) 160
Энглинги (Englings) 405
Эпифлинги (Epiphlings) 405
Эпифы (Epiphs) 277
Эребус (Erebus) 281
Этикет (Etiquette) 164

Я
Яглинги (Jugglings) 292
Яды 314
Языки (Linguistics) 168
Языки и обычаи 376
Ярость (Rage) 105, 258, 306
  Получение и восстановление 259

Игра-рассказ об ужасе былых времён

Галлоны крови залили прерии.
Люди, наши родичи, режут друг друга.
Голубые воюют с Серыми, Красные на ножах с Белыми –
А теперь ещё и мы.

Днём солнце печет будь здоров.
И всего-то.
Мы горим гораздо жарче, глубоко внутри.
И когда ночью ласково светит луна,
Ни форту, ни армейскому лагерю нас не удержать.

Быстрее коня мы мчим на волчьих лапах.
Мы крепче бизона и опасней гремучей змеи.
Тропами духов мы пересекаем границу миров.
Нас не убить свинцом или кремнем.
Мы избранные.

По ту сторону заката бушует шторм,
И нечто собирается его сожрать.

Но прежде ему придётся иметь дело с нами.

White Wolf Publishing
1554 Litton Dr
Stone Mountain, GA
30083
USA